

# 3CD Crime Cities PL

TYLKO 18,50 zł

Numer 10/2001 (65) Październik 2001 Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

## CD-ACTION®

**Startopia**  
**Max Payne**  
**Anachronox**  
**Conflict Zone**



**Konkurs Final Fantasy str. 107**



ORYGINAŁY TAŃSZE  
NIŻ PIRATY

**ORIGINAL  
WAR PL  
TYLKO  
za 29,90 !**

Czytaj na następnej stronie

Byłe do ferii :)

m.in. FIFA 2002, NHL 2002, Counter Strike: Condition Zero, HoMM IV

**Ponad 20 recenzji**

**Kilka atrakcyjnych konkursów**

**Stereotypy w grach**

**Testy sprzętu**



Nr 65 • Październik 2001 • 18,50 zł (w tym 7% VAT)

10

[www.edaction.com.pl](http://www.edaction.com.pl)

# ORIGINAL WAR PL TYLKO za 29,90!

## ŚMIERĆ SCHEMATOM!

Original War jest grą po prostu ciekawą i co ważne oryginalną. Bawi, czasem zmusza do myślenia, a czasem do uśmiechu. Dobra oprawa audiowizualna i mnóstwo ciekawych pomysłów. Dobry tytuł, wart sprawdzenia.

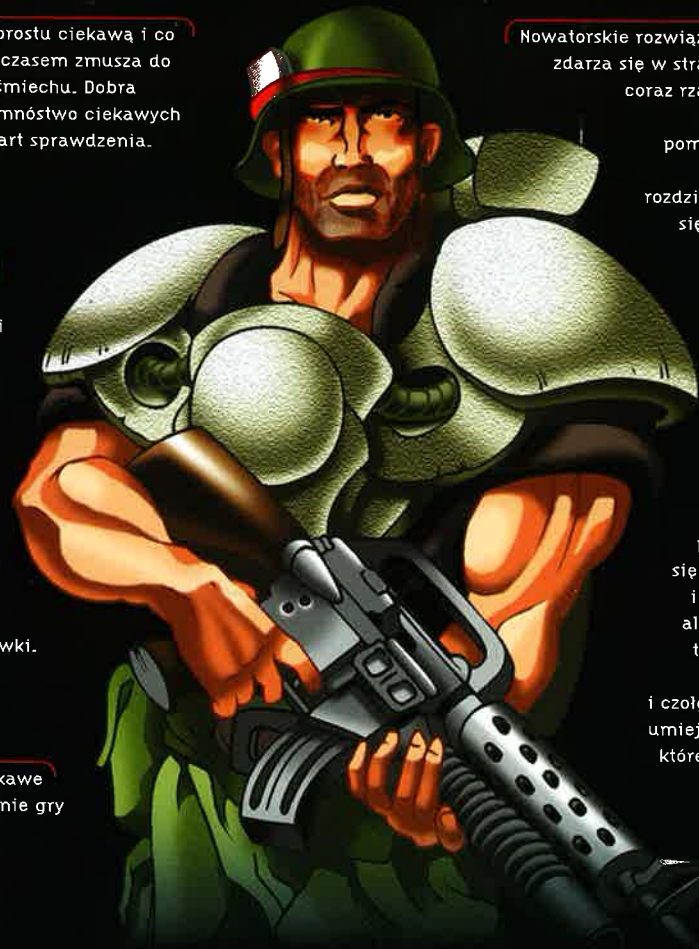
CD Action

Original War jest z pewnością jedną z najładniejszych strategii dostępnych obecnie na rynku. Świeże podejście do tematu oraz ogromna radość płynąca z zabawy w tak urozmaiconą produkcję powinny w pełni zadowolić fanów strategii czasu rzeczywistego oraz wszystkich tych, którzy szukają niebanalnej rozrywki.

Clicki

Zalety Original War to ciekawe pomysły i zreczne połączenie gry strategicznej z fabularną.

Komputer ŚWIAT GRY



Nowatorskie rozwiązania i ciekawe tło fabularne zdarza się w strategiach czasu rzeczywistego coraz rzadziej. Większość tworzonych obecnie gier powiela dawne pomysły dodając zaledwie efekty świetlne i grafike w wyższej rozdzielczości. Na tym tle wyróżnia się produkcja Altar Interactive, która stanowi połączenie strategii czasu rzeczywistego z elementami RPG.

Świat Gier Komputerowych

Jednak dopiero podczas rozgrywki gracz dostrzeże prawdziwą oryginalność programu. Co prawda stawia się w nim bazy, zbiera surowce i produkuje (szkoli) żołnierzy, ale... już sami żołnierze nie są tradycyjnie głupimi marines. Potrafią się skradać i czołgać, posiadają swoje własne umiejętności oraz doświadczenie, które oczywiście może wzrosnąć.

Wirtualne Imperium Gier - <http://gry.wp.pl/>

## ORIGINALWAR

NAPRAWDĘ ORYGINALNA GRA STRATEGICZNA



Extra Gra w Internecie  
[www.extragra.com](http://www.extragra.com)  
Najświeższe informacje o projekcie  
Extra Gra. ZAJRZYJ!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę



Gra ORIGINAL WAR PL na 2 płytach CD

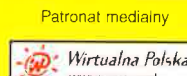
Dokładna instrukcja do gry

Magazyn z ciekawymi informacjami i wkładkami do płyt

## ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką pozycją jest Original War – nowatorska gra strategiczna, zaskakująca nowymi pomysłami oraz pięknym wykonaniem. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 16 października kup kolejny egzemplarz eXtra Gry – nie zawiedziesz się!

**W SPRZEDAŻY OD 16 PAŹDZIERNIKA  
SZUKAJ W PUNKTACH Z PRASĄ**



**"Ziuuu! I spadłem z krzesła. A to przecież gra tylko była. Maszyna leci jak złoto. Skręca raz, dwa, trzy. Coś niby ten Descent III, ale jakoś lepiej. No i mnóstwo sprzętu. Co ja bym dał, żeby taki mieć!"**

Takimi słowami dokładnie rok temu witaliśmy na łamach CDA Crime Cities - jedną z najlepszych polskich gier, jakie powstały w ostatnich latach. Oceniliśmy ją na 9+ i w najśmielszych snach nie przypuszczaliśmy, że już po 12 miesiącach oddamy ją Wam za darmo na naszych płytach. Potraktujcie to jak prezent na pożegnanie lata. Lata, które nie rozpieszczęło nas pogodą.

Tak, tegoroczne wakacje należą już niestety do historii. W tym miejscu powinna więc skończyć się nasza akcja letnia "mniej czytania, więcej grania". Aż chciałoby się powiedzieć: "i wszystko znów jest po staremu", ale świat idzie naprzód i nic już nie będzie jak dawniej. Kilka rzeczy uległo w CDA zmianie. Zaczniemy od pozytywów: 3 CD będą już na stałe, a cena nie wzrosła! Natomiast objętość CDA... no cóż, lektura waszych listów przekonała nas, że zdecydowana większość akceptuje zamianę ok. 50 stron na trzeci CD. Więc tak już zostanie... przynajmniej na jakiś czas.

Tym, co lubią bardziej czytać niż grać, na pocieszenie powiemy, że ubytek 50 stron nie oznacza ubytku 50 stron recenzji czy porad. Proporcjonalnie bowiem spadła liczba reklam. To raz. Po drugie, nie mamy nic przeciwko temu, by objętość CDA ponownie zaczęła iść w górę. Tzn. są całkiem spore szanse, by w miarę upływu czasu CDA (już z trzecim CD) ponownie utyli do dawnej objętości... Oczywiście, że moglibyśmy i dziś dać i 3 CD i 200 stron - ale ilu z Was byłoby stać na wydawanie około 22 zł miesięcznie? Po trzecie - mając mniejszą ilość miejsca, postaramy się zrekomensować to ładniejszym układem stron i ciekawszymi tekstami tudzież nowymi pomysłami.

Trzy CD - jak je zapelnąć? Nadsyłane przez Was opinie nie dały tu jednoznacznego wyniku, różne koncepcje zyskiwały bowiem równie wielu zwolenników, jak i przeciwników. Spróbujemy więc pogodzić ogień z wodą. NA PEWNO będzie co miesiąc CO NAJMNIEJ jedna pełna wersja gry. Od czasu do czasu (przy okazji lub i bez okazji) dorzucimy też drugą pełną wersję (ew. jedną grę, ale na 2 CD). Na pewno będzie tam kilka razy w roku. Natomiast w pozostałe miesiące planujemy dawać tam (na dodatkowym CD) rozmaite demo, bonusy, poszerzone wersje kącików, drivery, patche, trailery, użytki (także w pełnych wersjach). Krótko mówiąc: wrzucimy nań sporo smakowitych kąsków (wśród nich każdy na pewno znajdzie coś, co go zainteresuje), na które teraz po prostu zwykle nie ma miejsca.

To są nasze PROPOZYCJE. Jeśli będziecie mieli inne koncepcje - piszcie. Postaramy się (na miarę sił i możliwości) wcielić je w życie. W końcu robimy CDA dla Was, nie dla siebie. Lojalnie ostrzegamy też, że nie jest to koniec zmian, które szykujemy. O następnej (dużej, fajnej, zaskakującej!) dowiecie się już za miesiąc. A nawet szybciej, bo kolejny CDA znów pojawi się parę dni przed. Faster than light - to my :). (Listopadowy numer CDA będzie dostępny w sprzedaży już... 10 października!!! Czemu tak się śpieszymy? Dowiecie się właśnie wtedy!) W tym to numerze będzie między innymi relacja z targów ECTS i z uroczystości wręczenia nagród ECTS Awards 2001, na które nie zabraknie oczywiście CD-Action.

A na koniec szybki przegląd tego, co warte polecenia w tym CDA. Numer zdominowany jest przez wielką, bo pięciostronicową (!) recenzję Maxa Payne'a. (A na CD - demo Red Faction! Fani FPP będą mieli używanie!) Ucieszą się też miłośnicy RTS-ów (Conflict Zone, Mech Commander 2), a także smakosze koktajli w stylu: gra akcji + RPG + adventure (Anachronox). Dla ludzi lubiących gry niesztampowe, nacechowane humorem, ale zmuszające do myślenia przygotowaliśmy recenzję Startopii. Polecamy Waszej uwadze szczególnie "Stereotypy w grach" - tekst otwierający nowy kącik w naszym piśmie, mający w sposób poważny (ale nie pozbawiony luzu) być czymś w rodzaju... hm... niekonwencjonalnego kompendium gier. Zresztą zobaczycie to sami i gwarantujemy, że nie będziecie się nudzić i że polubicie ten dział. Zresztą sprawdźcie, a przekonacie się, że nie kłamaliśmy.



My nie ulegamy stereotypom w grach.

Zapraszamy do lektury!

Zbigniew Bański

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Jerzy Poprawa

## Zaproszenie na film

Mamy do rozdania 180 biletów w Warszawie i 40 biletów we Wrocławiu. Szczegóły na stronie 107 i pod adresem [www.cdaction.com.pl](http://www.cdaction.com.pl)



e-mail: [cdaction@futurenetwork.com.pl](mailto:cdaction@futurenetwork.com.pl)  
www.cdaction.com.pl  
www.futurenetwork.com.pl

Numer 65  
Październik 2001

### REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61  
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sinek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy: Łukasz Bonczol, Paweł Omelko, Andrzej i Patryk Sawicz, Przemysław Ostrowski, Sławek Błyska, Hubert Bartz, Paweł Musiałowski, Mariusz Tarowski, Jan Jankowski, Maciek Kuc, Robert Hubacz, Wojtek Tarczyński, Jakub Kominiarczyk, Norbert Petrich

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP: Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyński, Beata Haratym, Janusz Oziom, Jakub Siepkowski

Opracowanie językowe i korekta: Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

### WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.  
53-602 Wrocław, ul. Tęczywa 25, tel./faks (0 71) 3412083  
e-mail: [pcformat@futurenetwork.com.pl](mailto:pcformat@futurenetwork.com.pl)

Dyrektor Wydawniczy Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta

tel. (071) 34 120 83

tel. (071) 34 218 41

tel. (071) 34 203 16

wew. 101, 102, 116

Reklama: Jacek Bzdun

tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104

tel. komórkowy (0) 502 206383

e-mail: [reklama@futurenetwork.com.pl](mailto:reklama@futurenetwork.com.pl)

Reklama: Kazimierz Serwin

tel. (071) 3452121, 3452138, 3452145 wew. 102

tel. komórkowy (0) 601 09 75 76

e-mail: [kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl](mailto:kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl)

Biuro reklam w Warszawie: Waldemar Poturniak

tel./faks (022) 6522637

e-mail: [waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl](mailto:waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl)

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuc

tel. (071) 342 18 41 w.119

e-mail: [pr@futurenetwork.com.pl](mailto:pr@futurenetwork.com.pl)

Druk: Poligrafia S.A. Kielec

SILVER SHARK SP. Z O.O.

JEST CZĘŚCIĄ

THE FUTURE NETWORK PLC.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zapewnianie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaspokajania ciekawości i picieczy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawczych: wydajemy już około 100 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i ogólnie specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach. Future Network sprzedaje też licencje na 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman: Chris Anderson  
Chief Executive: Greg Ingham  
Chief Operating Officer: Colin Morrison  
Tel +44 1225 442244  
[www.thefuturenetwork.pl.uk](http://www.thefuturenetwork.pl.uk)  
Bath London Milan New York Paris San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 2000. Wszystkie prawa zastrzeżone. Materiały zawarte w tym czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiarowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredagowane do formy elektronicznej czy innej odczytywanej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



Media with passion

# Spis treści

## Zawartość CD

Zawartość Cover CD ..... 6

## W produkcji

Call of Cthulhu: Dark Corners ..... 18  
Championship Manager 4 ..... 20  
Counter Strike: Condition Zero ..... 32  
Dungeon Siege ..... 38  
FIFA 2002 ..... 24  
Ghost Recon ..... 28  
Heroes of Might & Magic IV ..... 14  
Monopoly Tycoon ..... 22  
NHL 2002 ..... 13  
Rally Xtreme ..... 36  
Wiggles ..... 34

## Za pięć dwunastą

Evil Twins ..... 42  
Watchmaker ..... 40

## Recenzje

Anachronox ..... 84  
Asterix MegaMadness ..... 58  
Baldur's Gate 2: ToB PL ..... 95  
CIA Operative ..... 88  
Conflict Zone PL ..... 65  
Dinosaur'us ..... 52  
Dragonriders ..... 87  
Eurofighter Tycoon ..... 80  
HoMM: Final Chapter ..... 83  
Max Payne ..... 68  
Maximum Sports Extreme ..... 48  
MechCommander 2 ..... 76  
Necronomicon PL ..... 96  
Pearl Harbor: Strike at dawn ..... 74  
Persian Wars ..... 54  
Power Spike Volleyball ..... 64  
Shogun: Total War - Warlords Edition ..... 92  
Starfleet Command: Orion Pirates ..... 90  
Startopia ..... 60  
Sudden Strike Forever ..... 50  
Vietnam 2: Black Ops ..... 94  
Z: Steel Soldiers PL ..... 97

## Świnka

Black Dahlia ..... 98

## Nie tylko gramy

Co to jest... 3 ..... 122  
Kurs HTML ..... 119  
Kurs PHP ..... 120

## Multimedia

Historia przed maturą ..... 118  
Leksykonia: Słowniki: ang-pol. i pol-ang; niem-pol. i pol-niem. .... 116  
Małe dziecię w Internecie ..... 114  
Power DressManager2001 ..... 115

## Sprzęt

Asus V8200 Deluxe ..... 126  
Canon Digital IXUS ..... 137

Canon MV 430i ..... 138  
Intellinet Wireless Networking ..... 136  
Logitech Cordless MouseMan Optical ..... 128  
Logitech WingMan Action Pad ..... 129  
Manta Joypad USB ..... 130  
MiNi Hurricane ..... 125  
miro FPISS ..... 133  
Pentagram Magic Pen ..... 127  
Pioneer DVR-A03 ..... 133  
PowerColor GeForce3 ..... 124  
Sanyo CRD-BP1500PN ..... 132  
X-Tecnologies Dark Rumble USB ..... 130  
Yamaha CRW2200E-VK ..... 132

## Inne

Action Redaction ..... 142  
FPP Zone ..... 106  
Gamewalker ..... 44  
Instrukcja do Crime Cities ..... 10  
Na Luzie ..... 108  
Okładka Crime Cities ..... 95  
Pomocna Dłoń ..... 104  
Prenumerata ..... 139  
Przemyslenia ..... 103  
Sobowtóry ..... 110  
Stereotypy w grach ..... 100  
Terminator DVD - konkurs ..... 105  
Tipsy ..... 146

## INDEKS GIER

Anachronox ..... 84  
Asterix MegaMadness ..... 58  
Baldur's Gate 2: ToB PL ..... 95  
Black Dahlia ..... 98  
Call of Cthulhu: Dark Corners... 18  
Championship Manager 4 ..... 20  
CIA Operative ..... 88  
Conflict Zone PL ..... 65  
Counter Strike: Condition Zero ..... 32  
Dinosaur'us ..... 52  
Dragonriders ..... 87  
Dungeon Siege ..... 38  
Eurofighter Tycoon ..... 80  
Evil Twins ..... 42  
FIFA 2002 ..... 24  
Ghost Recon ..... 28  
Heroes of Might & Magic IV ..... 14  
HoMM: Final Chapter ..... 83  
Max Payne ..... 68  
Maximum Sports Extreme ..... 48  
MechCommander 2 ..... 76  
Monopoly Tycoon ..... 22  
Necronomicon PL ..... 96  
NHL 2002 ..... 13  
Pearl Harbor: Strike at dawn ..... 74  
Persian Wars ..... 54  
Power Spike Volleyball ..... 64  
Rally Xtreme ..... 36  
Shogun: Total War - Warlords Edition ..... 92  
Starfleet Command: Orion Pirates ..... 90  
Startopia ..... 60  
Sudden Strike Forever ..... 50  
Vietnam 2: Black Ops ..... 94  
Watchmaker ..... 40  
Wiggles ..... 34  
Z: Steel Soldiers PL ..... 97

# Hity numeru

60



Dużo humoru, dużo dobrej zabawy, a jednocześnie gierka zmusza do wysiłku umysłowego. Wyobraź sobie skrzyżowanie SimCity, Sims i Theme Park - przeniesione na stację orbitalną, zamieszkaną przez najróżniejsze formy inteligentnego życia...

## Conflict Zone

65

Uważasz, że RTS-y nie mogą być oryginalne? Jesteś pewien, że niczym cię już nie zaskoczą? No to spróbuj tego: walki toczysz nie tylko na polu bitwy, ale i w sferze przekazu medialnego!



68

Anonsowany jako przełom w grach TPP, miał wznieść gry akcji na zupełnie nowy poziom pod każdym względem. Jeszcze przed premierą uznany przez wielu za grę kultową. Czy słusznie?

## Anachronox

84

Czarny kryminał + RPG + realia sciencefiction + elementy gry akcji... to będzie albo straszna kicha, albo rewelacja. Skoro jednak ją polecamy, to znaczy, że wygrała opcja numer 2 :).

SPIS DOSTAWCÓW  
REKLAM

CD Projekt - 2, 3, 19, 21, 23,

25, 27, Wirtualny Świat - 16,

17, Play It - 29, 31, 35, 39,

TopWare - 41, Techland - 47,

Timsoft - 49, Lemon Interac-

tive - 53, 57, Avalon - 59, 73,

79, Portal RPG - 75, Tomsoft

- 91, Empik - 123, Multimedia

Vision - 125, 127, 129, Lansyn




MSI - 134-135, Epson - 137,

EXE - 147, ERA - 148

Reklama

**ARD soft**  
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA  
Gry  
Multimedia  
Programy :Użytkowe  
Księgowe  
Magazynowe  
Tel./Fax (+4822) 863 79 56 ; 863 22 59 ; 863 52 79  
E-mail: [ardsoft@ardsoft.com.pl](mailto:ardsoft@ardsoft.com.pl) <http://www.ardsoft.com.pl>  
02-457 Warszawa ; ul. Łopuszańska 117/123

Przypominamy, że:

-  - gra/program w pełnej wersji;
-  - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
-  - gra wymaga akceleratora do działania.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.).

Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, zamiast niego odpal plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.



**(Techland)**

Polska odpowiedź na Blade Runnery, Elite i G-Police!

**Wymagania minimalne:** P-166, 32 MB, Win 9x, DirectX, akcelerator 4 MB  
**Wymagania sugerowane:** C-400, 64 MB, akcelerator min. 16 MB, 300 MB na HDD, dżoj z feedbackiem  
**Rodzaj:** symulacja/akcja/adventure/itd. :)  
**Multiplay:** tak, do 16 osób  
**Ocena w CDA:** 9+  
**Premiera:** druga połowa roku 2000  
**Recenzja w CDA:** 09/2000  
**Sterowanie:** mysz, dżoj, klawiatura (wedle woli)

Na tę chwilę czekałeś długo. Federacja postanowiła dać ci jeszcze jedną szansę rehabilitacji i powrotu do czynnej służby. Oczywiście "nic za darmo". Wystarczy tylko odnaleźć zaginionego agenta i rozprawić się z wrogami Federacji. Jest tylko jeden problem. Agent zaginął w układzie PAN-DEMII.

Trzy planety - trzy miasta - trzy kolonie. Miasta, w których trzeba walczyć o każdą kolejną sekundę życia. Czy potrafisz znaleźć się w takim bezlitosnym świecie? Czy poradzisz sobie z wykonywaniem poleconych zadań?? Czy zdołasz przeżyć??? Pamiętaj. Jesteś skazany tylko na siebie, nie lic na pomoc przyjaciół, kumpli i znajomych - każdy sprzeda cię bez mrugnięcia powieką...

Twój warsztat pracy to uzbrojony po zęby Hardplay Spector G9/G12 - niezawodny, zwrotny i niepozawiany specyficzny flyer. Niezastąpiony na powietrznych arteriach gigantycznych miast.

Pamiętasz jak Bruce Willis startował ze swojego garażu w Piątym Elementcie? Teraz możesz spróbować sam, jak to jest unieść się swoim samochodem 100 i więcej metrów nad ziemią, a potem zanurkować pionowo w dół z zawrotną prędkością. Zdenerwował cię ten wylatujący zza rogu na wysokości 27 piętra autobus korporacyjny? Rozwał go i spokój. Ale uważaj, z korporacjami jeszcze nikt nie wygrał.

**Uwaga 1!** Ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 200 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

**Uwaga 2!** Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

**Uwaga 3!** W menu Cover CD gra muzyka stworzona przez SHIELDERA.



**Konkurencja o grze:**

SGK - 9/10, dodatkowo piszmo uznało CC za najlepszą polską grę roku 2000.

NSS - 8/10  
 IO - 90/100  
 Valhalla - 9+/10  
 Click - 5/6

**Tipsy - strona 146**



## Bikez II

**(Ville Mönkkönen)**

**Wymagania:** P233, 64 Megs RAM, wskazany akcelerator

Coś jakby GTA, ale jeździsz na motocyklu i szukasz podobnych sobie. Wizualnie może nie jest rewelacyjna (a GTA to było?), ale też nie wygląda źle. Poza tym ma w sobie to coś, co sprawia, że chce się grać. I tylko 8 MB na HDD.

### Klawiszologia

**Kursory** - wiadomo  
**[F9]** - pa, pa  
**[1-4]** - strzelamy  
**5** - efekt "zwolnionych zdjęć"  
**[Spacja]** - hamulec ręczny  
**[Home], [Delete], [End], [PageDown]** - kamery  
**[Tab]** - zmiana ujęcia kamery  
**[Esc]** - pauza



## LightWeight Ninja

**(Stardock Systems)**

**Minimalne wymagania:** P200, 64 MB RAM, Windows 9x/Me/NT/2000

Fajna zręcznościówka w 2D. Ok. 80 MB na HDD. Klimaty Mario Bros, Giana Sisters i tym podobnych gier. Ninja rusza na ratunek porwanej księżniczce (wcale nie przypomina Shreka). Demo zawiera pierwsze 3 levele.

### Klawiszologia

**Kursory** - sterowanie (także wspinanie się, kopnięcie, gdy jesteśmy w wyskoku, aktywacja przedmiotów itd.)  
**[Spacja]** - skok  
**[CTRL]** - shuriken itd. (o ile masz)  
**[Tab]** - inventory



## Red Faction

**(Volition)**

**Wymagania minimalne:** Win 95/98/ME, P2-366, akcelerator 8 MB

No, co ja mogę powiedzieć - kolejny FPP, który rzuci was na kolana. Szczególnie możliwa interakcja z otoczeniem. Np. zamiast otwierać drzwi - wybij dziurę w ścianie za pomocą jakiejś rakiety.

Demo zajmuje ponad 140 MB na HDD. Demo zawiera tutorial, 1 level dla single playera i salę Extra, pozwalającą na zapoznanie się z możliwościami, jakie udostępniła engine gry. Bomba, jednym słowem!

### Klawiszologia

**W/A/S/D** - kierowanie  
**[Spacja]** - skok  
**C** - kucanie  
**LMB** - ognia!  
**R** - reload  
**[1-4]** - wybór broni  
**[Enter]** - akcja, aktywacja itd.



## Diamond Mine

**(PopCap Games)**

**Minimalne wymagania:** P2-200, 32 MB RAM, Win 9x,

Niby ograne, ale wciąga. Gra logiczna - musisz tak układać kamienie na planszy (można zamienić ze sobą tylko dwa sąsiadujące), by co najmniej 3 były obok siebie (w pionie lub poziomie), co powoduje, że znikają itd. I nic nie poradzę, że mi się spodobała (mojej żonie też, więc możecie wypróbować tę grę na siostrach i dziewczynach :)). 2 MB na HDD. Gra kończy się po 60 minutach albo ukończeniu 4 etapów.



## Project Eden

**(EIDOS)**

**Wymagania minimalne:** P2-266, 64 MB RAM, akcelerator (\*)

Gierka twórców Tomb Raidera łączy shooter TPP/FPP z przygodówką, cRPG i Bóg wie, czym jeszcze. Sterujesz 4-osobową drużyną (w świecie przyszłości). Swoją drogą nosi ona nazwę... UPA. Każdy/a z tej czwórki jest specjalistą - ten od uzbrojenia, ta od komputerów itd. Aby wyjść cało z różnych przygód, muszą się porozumieć i współpracować ze sobą. Gracz w dowolnym momencie może się przełączać na wybraną postać i sterować jej poczynaniami, wydając przy tym rozkazy pozostałej trójce. Muszę przyznać, że połączenie tych wszystkich elementów udało się w PE wręcz znakomicie.



A i grafika jest pierwszej wody. Polecam. Demo zajmuje 36 MB.

(\*) - wymagania przybliżone, autorzy dema nie podali żadnych danych.

### Klawiszologia

**Kursory** - sterowanie  
**NumPad 0** - idziemy (+ odpowiedni kursor)  
**[CTRL]** - kucamy  
**RMB** - Resource Menu  
**LMB** - akcja!  
**[F3]** - TPP/FPP  
**[1-4]** - wybór postaci  
**[Return]** - "wszyscy za mną!"  
**[F7]** - quick save  
**[F8]** - quick load  
**[5-0]** - wybór broni  
**[i]** - rozmaite "weapon mode"  
**T** - światło (zapal/zgaś)  
**[Esc]** - menu

## Alien Nations 2

**(JoWood)**

**Minimalne wymagania:** P2-266, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX

Bardzo ładna gra settlersopodobna. Tzn. budujemy miasteczko, odkrywamy otoczenie, rozwijamy społeczność itp. Co prawda, zamiast ludzi są jakieś niebieskie owadzie stworzy, ale to nie zmienia faktu, że całość wygląda nader ładnie. Do przejścia są dwie misje treningowe. Całość zajmuje zaś 88 MB.

UWAGA: żebyście nie wpadli w panikę podczas instalacji. Wygląda to tak: rozpakowuje się jakieś 1/3 dema, po czym przez długi czas pasek jest nieruchomy i wydaje się, że instalka wisi. Nic bardziej mylnego!!! Po paru minutach niespodziewanie pojawia się komunikat, że instalacja zakończona została pomyslnie! Po prostu gra bardzo długo dekompresuje się w pamięci. Jednym zdaniem: nie panikować, nie resetować, nie kłąć, nie panikować, nie reklamować :), tylko CZEKAĆ!



## WarHeads SE

(Retro64, Inc.)

**Minimalne wymagania:** P-233, 16 MB RAM, Windows 98, ME, 2000, DirectX

He, he, he, he... coś pięknego dla tych, co zagrywali się w Scorched Earth. Pamiętacie?



Strzelacie do wroga, ustalając rodzaj broni, siłę strzału i kąt, pod jakim oddaje się strzał. W zależności od decyzji, wróg ma się z pyszna albo my się mamy z pyszna, albo... nieważne. W każdym razie to ta sama idea gry, tyle że akcję przeniesiono w kosmos. Bardzo dopracowana intuicyjna obsługa sprawia, że grać można wręcz z marszu. Tak z komputerem, jak i kumplem. 8 MB na HDD. Warto!!!

## MechCommander 2

(Microsoft)

**Minimalne wymagania:** PII 266, 64 MB RAM, Win9x/ME/2000, wskazany akcelerator, DirectX

RTS, w którym dowodzimy mechami, czyli potężnymi robotami bojowymi. Kontrolujemy je w dwóch kolejnych misjach. Więcej mówić nie będę, bo to i tak "jazda obowiązkowa" i dla fanów mech-simów, i dla maniaków RTS. Demo zajmuje 126 MB na HDD. Po instalacji wskazany restart systemu.

UWAGA: po pierwszym odpaleniu program sprawdza, czy twój system jest w stanie "pociągnąć" grę. Nawet jeśli test wypadnie pomyślnie, to... program i TAK się kończy. Ale bez paniki - jeszcze raz kliknij ten sam plik i teraz już pójdzie, nie może być inaczej.



## Kombat Kars

(Positech)

**Minimalne wymagania:** P200, 16 MB, Win 9x, DirectX

Taka arcade'owa ściganka, widok z góry. Zasuujemy samochodzikami po trasie, starając się wykończyć konkurencję i jak najszybciej dojechać do mety. Znajdki, pułapki, kolizje... 12 MB. Za dużo do wyboru w menu nie ma, ale gierka całkiem sympatyczna.

## Rapture's Arcade Pack: Office Edition

**Minimalne wymagania:** P200, 16 MB, Win 9x

Śmieszna labiryntówka 2D - o tym, co może cię spotkać podczas pracy w biurze. 5 różnych gier, każda po 3 etapy. 7 MB na HDD. Fajne.

## Conquest: Frontier Wars

(UbiSoft)

**Minimalne wymagania:** C-300, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB, Win 9x, DirectX

RTS w kosmosie w 3D. Coś, powiedzmy, w klimatach Homeworlda. Demo zajmuje 86 MB i oferuje 1 quick battle. Nawet, jeśli nie lubisz RTS-ów itp., ale podoba ci się taka charakterystyczna "wojenna", marszowa muzyka - warto zainstalować demo, by jej posłuchać.



## Aqua Puzzle Pentic 2

(Aquagame)

**Wymagania:** P-133, 16 MB RAM, Windows 95/98/NT, DirectX

Po prostu puzzle. Układanie puzzli. 3 MB na HDD. Gra ma 14-dniowy okres działania od momentu pierwszej instalacji.

**Klawiszologia**

[F1] - help  
[F2] - sound On/Off  
[F4] - okno/cały ekran  
[F12] - szef idzie!  
LMB/RMB - obroty puzzla

## Zax - The Alien Hunter

(JoWood)

**Wymagania minimalne:** P-266, 32 MB, Win 9x, DirectX

Hm, powiedzmy, że to Diabło przeniesiony na powierzchnię planety rojącej się od rozmaitych Obcych. Po prostu fajna izometryczna strzelanina z odrobiną myślenia. Nic nadzwyczajnego, ale trudno przestać grać, jak się już zaczęło. 52 MB na HDD. Całą klawiszologię gra podaje, zanim się uruchomi, a że nie ma jej za wiele, to dacie sobie radę bez najmniejszego problemu.

## From Dusk Till Dawn

(Cryo)

**Minimalne wymagania:** PII 266, 64 MB RAM, akcelerator


Gra akcji TPP. W demie uciekasz z więzienia. A w ogóle to uważaj na... wampiry. No cóż, niektórym tytuł gry kojarzy się z pewnym (w niektórych kręgach kultowym) filmem - i słusznie, słusznie...

Fanów Action Mags i Adventure Zone informujemy, że z powodów wakacyjnego rozjazdu autorów i wakacyjnego rozleniwienia twórcy nie wyrobili się w czasie ze swoimi kącikami na czas. Wszelako i Q'n'ik i Dax gwarantują, że za miesiąc wszystko wróci do normy. No trudno, każdy chce mieć wakacje...

## PROGRAMY

Windows Media Player 7  
DirectX 8.0  
WinRamTurbo PRO v4.2 Trial  
Cyber Clean 1.6

Bonus 1  
Bonus 2  
Tawerna RPG  
FAQ  
Sport Center  
Emu Kouncil  
RTS Area  
MP3 Zone  
Speed Zone  
Grunge Zone  
Strefa WWW  
THPS Zone  
Terminator DVD (trailer)

## INDEKS DEM

Alien Nations 2  
Bike 2  
Conquest Frontier Wars  
Diamond Mine  
From Dusk Till Dawn  
Hateful Chris: Never Say Buy  
KombatKars  
Light Weight Ninja  
Mech Commander 2  
Project Eden  
Rapture's Arcade Pack:  
Office Edition  
Red Faction  
WarHeads SE  
Zax: The Alien Hunter

## Przeciek z archiwum operacji "Oko Cyklopa"

...zostaje skierowany do układu planetarnego Pandemia, aby zasymulować się z tamtejszym światem przestępczym i przeniknąć w jego strukturę w celu infiltracji. Ponadto zaleca się, by wszelkie jego działania w Pandemii jako nadrzędny cel miały odnalezienie agenta Juana Alvareza. Sposób i metody jego działania nie powinny podlegać żadnemu nadzorowi, więcej - nie powinny być w żaden sposób sugerowane ani zalecane w oficjalnych dokumentach. Powinno mu się udzielić niezbędnej pomocy ze strony aktywnych agentów siatki Bolwara12, działającej w Pandemii, jednak w sposób, który wykluczy wszelką możliwość skojarzenia jej z oficjalnymi czynnikami. Należy dostarczyć go do Pandemii nie budząc wątpliwości i podejrzeń. Należy mu zapewnić niezbędne do podjęcia działań, podstawowe środki techniczne, tzn. takie, względem których można z całą pewnością założyć, iż nie wzbudzą podejrzeń osób trzecich co do ich pochodzenia. O ile będzie to możliwe, należy udzielić mu pomocy w wydostaniu się z Pandemii, jednak tylko w razie skutecznego wykonania zadania...

## SZYBKI START Instalacja Crime Cities

1. Włóż płytę z grą Crime Cities do napędu CD twojego komputera.
2. Instalator gry powinien uruchomić się automatycznie.
3. Jeżeli tak się nie stało, opcja "automatycznego powiadomienia o wkładaniu" płyty dla twojego napędu CD jest wyłączona.

Aby uruchomić Instalator gry samodzielnie:

- \* kliknij przycisk START na pasku zadań,
- \* kliknij polecenie Uruchom,
- \* w linii komend wpisz: X:\setup.exe, gdzie X oznacza literę napędu CD, a następnie naciśnij klawisz [ENTER].

4. Po uruchomieniu się Instalator gry pozwala zmienić katalog docelowy instalacji, rozpocząć proces instalacji gry lub wyczołfać się bez jej instalowania.
5. Aby zmienić katalog docelowy instalacji, należy kliknąć przycisk Zmień katalog docelowy Instalatora i w pojawiającym się oknie dialogowym określić ten właściwy. Operację wyboru właściwego katalogu kończymy wciśnięciem przycisku OK.
6. Ścieżka dostępu do wybranego katalogu pojawi się tam, gdzie poprzednio pokazywa-



ny był katalog domyślny na Instalatorze. 7. Aby rozpocząć proces instalacji, wystarczy wybrać przycisk Instaluj na Instalatorze. 8. Pojawi się okno z umową licencyjną. Po zapoznaniu się z jej treścią, jeśli ją akceptujemy, wystarczy kliknąć przycisk Akceptuję, a proces instalacji gry rozpocznie się. Wciśnięcie przycisku Odrzucam będzie jednoznaczne z rezygnacją z jej instalacji. 9. Następnie wystarczy podać numer seryjny gry, by sprawdzić jej oryginalność - proces instalacji rozpocznie się. 10. Po zakończeniu Instalator powiadomi o tym fakcie komunikatem i przycisk Instaluj zamieni się w Uruchom, za pomocą którego będzie można rozpocząć grę.

## INSTRUKCJA

### Uruchamianie gry

Aby uruchomić grę, w napędzie CD musi znajdować się oryginalna płyta numer 2 z grą Crime Cities.

Aby uruchomić Crime Cities należy:

- \* kliknąć przycisk START na pasku zadań,
- \* kliknąć polecenie Programy,
- \* z rozwiniętej listy wybrać grupę Techland,
- \* następnie Crime Cities,
- \* w końcu kliknąć polecenie Crime Cities. Pojawi się okno dialogowe Crime Cities, w którym należy wybrać ustawienia, w jakich gra ma działać, i użyć przycisku Uruchom, aby rozpocząć grę.

### PODSTAWY OBSŁUGI FLYERA - HARDPLAY SPECTOR G12

Po szczegółowe informacje na temat obsługi systemów i sterowania flyerem zajrzyj do właściwych rozdziałów tej instrukcji.

### Szybkie zapisywanie i wczytywanie gry

Do szybkiego zapisywania stanu gry służy klawisz [F1]. Można się nim posłużyć w każdym momencie gry - czy to w trakcie swobodnego latania po mieście, czy też w trakcie wykonywania misji.

Do szybkiego wczytywania stanu gry służy klawisz [F2]. Pozwala on wczytać stan gry wcześniej zapisany klawiszem [F1]. Klawisz [F3] udostępni okno dialogowe Odczyt/Zapis.

### Zmiana widoku gry

Klawisze od [F5] do [F7] pozwalają na zmianę widoku: kokpit/HUD/TPP.

### PODRĘCZNIK PILOTA

#### System sterowania flyerem

System sterowania pojazdem jest prosty i pozwala na wykorzystanie różnych zestawów manipulatorów.

Do przyspieszania służy klawisz [W], do zmiany ciągu silnika z jednego silnika na przeciwny służy klawisz [S]. Aby zupełnie zatrzymać pojazd, należy przytrzymać wciśnięty klawisz [Z]. Kierunek, w jakim porusza się flyer, ustala się odpowiednio, manewrując myszą.

Ponadto aby go zmusić do ślizgów bocznych, do dyspozycji pilota są klawisze [A] i [D].

Jeśli po manewrach zdarzy się sytuacja, w której pojazd odwróci się podwoziem do góry, praktycznym rozwiązaniem jest mechanizm wprowadzający go w korkociąg, uaktywniany klawiszami [1] lub [2].

Kolejną istotną rzeczą, o jakiej należy wspomnieć, jest możliwość niezależnego od kokpitu obserwowania wydarzeń poprzez przenoszenie wzroku w różne kierunki - obracać głowę na boki oraz podnosić ją i opuszczać można klawiszami numerycznymi, odpowiednio [4] i [5] oraz [8] i [2].

#### Zintegrowany system uzbrojenia

#### STRZELANIE I ZMIANA RODZAJU BRONI

Spust aktualnie aktywnej broni dostępny jest pod LEWYM PRZYCISKIEM MYSZY lub pod klawiszem [SPACJA]. W przypadku

wyczerpania amunicji jej zmiana na aktywną broń nie nastąpi automatycznie, pilot będzie musiał zrobić to samodzielnie, używając klawisza [ lub PRAWEGO PRZYCIŚNIKA MYSZY, które przełączają sekwencyjnie w lewo dostępne rodzaje broni (ewentualnie klawisza ], który realizuje tę samą funkcję przełączania, ale w prawo). Aby przełączyć bezpośrednio ostatnio używaną broń, należy użyć klawisza [ ].

#### WSKAŹNIK RODZAJU BRONI

Informację o tym, jaka broń jest aktualnie aktywna, udostępniono na kopciku po jego prawej stronie, wraz z informacją o poziomie amunicji na WSKAŹNIKU RODZAJU BRONI.

Część spośród dostępnego oręża jest zasila energetycznie, co oznacza, że nie potrzebuje amunicji, a jego energia jest odnawialna. Nie oznacza to jednak, że można z niego prowadzić ciągi ogień.

#### WSKAŹNIK NAŁADOWANIA AKUMULATORA BRONI ENERGETYCZNEJ

Każdy strzał z broni energetycznej pochłania część energii z AKUMULATORA TEJ BRONI. Może się zdarzyć, że jej zapasy się wyczerpią. W zależności od porcji energii potrzebnej do oddania strzału trzeba będzie wówczas poczekać na doładowanie akumulatora przez system karburatorowy.

Informację o tym, ile energii znajduje się w akumulatorze, a w związku z tym, na ile można polegać na tym rodzaju oręża, daje WSKAŹNIK NAŁADOWANIA AKUMULATORA z prawej strony kokpitu, tuż obok WSKAŹNIKA RODZAJU BRONI.

#### CELOWNIK

CELOWNIK na HUD-zie jest wyświetlany osobno dla każdego typu broni. Ponadto flyer został przystosowany do instalacji broni naprowadzanych, których celownik powinien być wykorzystywany łącznie z OKRĘGAMI NAPROWADZAJĄCYMI. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale OKRĘGI NAPROWADZAJĄCE.

#### WSKAŹNIK POZIOMU OSŁON

Standardowo flyer wyposażony jest w generator pola siłowego, który pozwala ci żyć, gdy inni chcą, abys zginął. Na kopciku z lewej strony umiejscowiono WSKAŹNIK POZIOMY OSŁON - kiedy zbliża się do poziomu krytycznego, lepiej dokonać uzupełnienia baterii generatora pola siłowego.

#### Elektroniczne systemy komunikacyjne flyera

Hardplay Spector G12 to nie tylko prymitywna siła ognia potężnej broni, ale przede wszystkim efekt wyrafinowanej współczesnej elektroniki, która daje pilotowi kontrolę nad wszystkimi systemami wraz z poczuciem bezpieczeństwa. Zaczniemy od tego, że część spośród informacji wizualnych, które docierają do pilota, to informacje na HUD-zie, a część to komunikaty wyświetlane na rogówce oka pilota dzięki SYSTEMOWI PROJEKCJI ROGÓWKOWEJ - SPR.

#### WYŚWIETLACZ HUD

Na HUD-zie wyświetlane są:  
\* CELOWNIK - indywidualny dla poszczegól-

gólnych broni,  
\* IKONA WIADOMOŚCI E-MAIL.

#### SYSTEM PROJEKCJI ROGÓWKOWEJ SPR

W SYSTEMIE PROJEKCJI ROGÓWKOWEJ wyświetlane są:

\* wybrane wiadomości z SYSTEMU OFICJALNYCH INFORMACJI Pandemii i świata z TERMINALU SIECI GLOBNET,  
\* KRÓTKIE WIADOMOŚCI, na przykład komunikaty o potwierdzeniach przelewu, informacje na temat szczegółów misji i inne,  
\* teksty WIADOMOŚCI E-MAIL w półprzezroczystych oknach.

Ponadto w SPR wyświetlane są informacje SIPO:

\* OKNO INFORMACYJNE CELU,  
\* OKRĘGI NAPROWADZAJĄCE.

ZINTEGROWANY INTERFEJS KOMPUTERA POKŁADOWEGO I SIECI GLOBNET

#### SYSTEMY DŹWIĘKOWE

Flyer wyposażony jest w radiostację z szerokopasmową anteną, umieszczoną tuż za "grilem" w przedniej części pojazdu, oraz komplet czułych mikrofonów kierunkowych zsynchronizowanych przez selektywny mikser X13VDSR. Radiostacja pozwala prowadzić nasłuch wszelkich rozmów w eterze, natomiast mikrofony śledzą wszelkie zewnętrzne źródła dźwięku. Sygnały analizuje i podaje do układu nagłośnienia mikser.

Oczywiście w pojeździe tej klasy zabrano o automat do głosowego komunikowania pilota o niemalże wszelkich akcjach podejmowanych przez komputer pokładowy, wraz z ostrzeganiem w sytuacjach krytycznych.

#### SYSTEM NAWIGACJI - SN

System Nawigacji flyera Hardplay Spector G12 to zestaw sprawdzonych i niezawodnych analogowych instrumentów, które zostały jak większość podzespołów pojazdu, wprowadzone do użytku przed kilku laty w przypadku zastosowań wojskowych, a niedawno trafiły również do użytku cywilnego.

Są one zaopatrzone w kolorowe matryce LCD, tak aby zapewnić spójny obraz położenia i przemieszczania się pojazdu w przestrzeni oraz łatwość postrzegania i interpretacji informacji.

W skład SN wchodzi: pasywny radar, czytelniki położenia flyera względem powierzchni gruntu, elementy kontroli układu napędowego, które są skonsolidowane z systemem sztucznej stabilności, dekodery informacji z TERMINALU SIECI GLOBNET oraz komplet czujników położenia aglomeracyjnego, zbierający informacje o najbliższym otoczeniu. Do pilota docierają komunikaty z matrycowych wyświetlaczy LCD umieszczonych na kopciku. W jego centralnej części widoczny jest PANEL RADARU, obok - po lewej stronie - WYŚWIETLACZ WSKAŹNIKA CIĄGU, dalej w lewo - WY-

ŚWIETLACZ ŻYROSKOPU. Na prawo od PANELU RADARU znajduje się WYŚWIETLACZ WYSOKOŚCIOMIERZA. Pozostałe informacje o położeniu SN udostępnia w postaci WIRTUALNEJ MAPY OBSZARU wyświetlanej w SPR. SN współpracuje również z SYSTEMEM LOKALIZACJI I PROWADZENIA OGNI.

#### WYŚWIETLACZ ŻYROSKOPU

To drugi wskaźnik, licząc od lewej, na kopciku, który wskazuje położenie twojego flyera względem powierzchni planety. Obliczono je na podstawie wskazań szeregu czujników i laserowych dalmierzy zamontowanych w pojeździe.

#### WYŚWIETLACZ WSKAŹNIKA CIĄGU

...znajduje się pomiędzy żyroskopem i radarem. Obrazuje dane o sile i kierunku ciągu turbiny docierające z systemu napędowego flyera.

#### PANEL RADARU

...znajduje się w centralnej części kokpitu. Jeżeli obiekt na panelu radaru znajduje się w jego centrum, oznacza to, że kierujesz się wprost na niego. Zależnie od odległości, jaka dzieli cie od danego obiektu, trójkąt, który go symbolizuje, będzie zmieniał swoją wielkość. Kolory obiektów na panelu radaru są uzależnione od informacji, jakie otrzyma System Nawigacyjny. Najczęściej: kolor czerwony to wrogowie, zielony - przyjaciele, niebieski - StarPol, a purpurowy to serwisy GMC. Jeżeli obiekt ma kolor żółty, oznacza to, że został namierzony przez SLIPO.

#### WYŚWIETLACZ WYSOKOŚCIOMIERZA



Położony jest na prawo od PANELU RADARU. Jego wychylenie określa twoją wysokość w odniesieniu do maksymalnego pułapu dostępnego dla flyera.

#### WIRTUALNA MAPA OBSZARU

To dodatkowy gadżet, jednak bardzo pomocny w Pandemii w przypadku nowych jej członków. Po wciśnięciu klawisza [TAB] w SPR zostanie wyświetlona mapa obszaru, w którym się znajdujesz. Obraz na mapie można powiększać klawiszem [+] lub zmniejszać klawiszem [-].

O współpracy SN ze SLIPO można również przeczytać w kolejnych rozdziałach instrukcji.

#### SYSTEMU LOKALIZACJI I PROWADZENIA OGNI - SLIPO

Zamontowany we flyerze system to przeróbka wojskowego systemu automatycznej kontroli celów sprzed kilku lat ZFG13, jednak biorąc pod uwagę inną specyfikę działań wojskowych i cywilnych, system ten, choć nieco przestarzały, w pełni zdaje egzamin we flyerze HARDPLAY SPECTOR G12.

Pozwala on lokalizować tylko jeden cel naraz, podczas gdy w połączeniu z SYSTEMEM NAWIGACYJNYM śledzi wiele różnych obiektów. Uaktywnia się na kilka sposobów w zależności od funkcji, które chcemy wykorzystywać.

#### NAMIERZANIE W CELOWNIKU OBIEKTU ZNAJDUJĄCEGO SIĘ NA WPROST

To podstawowa funkcja, którą oferuje SLIPO. Aby z niej skorzystać, należy użyć klawisza X. Trzeba jednak pamiętać, że nie da się w ten sposób namierzyć obiektów, o których nie ma informacji SN pojazdu. Po użyciu X w SPR ukaże się OKNO INFORMACYJNE CELU z danymi o obiekcie, który



widac w celowniku, oraz OKRĘGI NAPROWADZAJĄCE i ZNACZNIK LOKALIZACJI I ROZPOZNAWANIA na namierzonym obiekcie.

#### NAMIERZANIE NAJBLIŻSZEGO OBIEKTU

To kolejna funkcja SLIPO. Wykorzystanie klawisza [C] pozwala wywołać w SPR OKNO INFORMACYJNE CELU z danymi o najbliższym obiekcie oraz OKRĘGI NAPROWADZAJĄCE i ZNACZNIK LOKALIZACJI I ROZPOZNAWANIA na namierzonym obiekcie. W sytuacji gdy nie mamy w zasięgu pocisków naprowadzanych, jeśli broń tego typu jest w danej chwili aktywna. Zaczynają one wówczas pulsować kolorem czerwonym - od owiewki kabiny w kierunku celu. Pozwala to na podjęcie decyzji o odpaleniu pocisków naprowadzanych, a pilotom-nawigaczom może czasem odpowiedzieć, jaka broń jest aktualnie aktywna.

#### NAMIERZANIE WROGICH OBIEKTÓW

Prawdopodobnie najbardziej przydatna funkcja, jaką oferuje SLIPO. Funkcję tę można uaktywnić klawiszem [V]. Pozwoli to wywołać w SPR OKNO INFORMACYJNE CELU z danymi o najbliższym wrogiem obiekcie oraz OKRĘGI NAPROWADZAJĄCE i ZNACZNIK LOKALIZACJI I ROZPOZNAWANIA na namierzonym obiekcie.

#### PRZEŁĄCZANIE NAMIERZANIA POMIĘDZY CELAMI

Podobnie jak inne systemy typu SLIPO, tak i ten oferuje standardowe funkcje przełączania. Do zmiany namierzenia na kolejny cel służy klawisz [N], a na poprzedni [B]. Użycie obu tych klawiszy ma podobny efekt - powoduje pojawienie się w SPR OKNA INFORMACYJNEGO CELU z danymi o kolejnym lub poprzednim celu i OKRĘGÓW NAPROWADZAJĄCYCH oraz ZNACZNIKA LOKALIZACJI I ROZPOZNAWANIA na namierzonym obiekcie.

#### NAMIERZANIE CELU MISJI

Jest to ostatnia, ale bardzo przydatna funkcja SLIPO, dostępna pod klawiszem [M].

Jego użycie podczas wykonywania misji owocuje pojawieniem się w SPR OKNA INFORMACYJNEGO CELU z danymi o celu misji i OKRĘGÓW NAPROWADZAJĄCYCH oraz ZNACZNIKA LOKALIZACJI I ROZPOZNAWANIA na namierzonym obiekcie.

#### OKRĘGI NAPROWADZAJĄCE

Są to zielone okręgi koncentryczne w stosunku do osi, jaką łączy punkt padania wzroku pilota na owiewkę kabiny z namierzonym celem. Widoczne są w SYSTEMIE

PROJEKCJI ROGÓWKOWEJ. Jest to udoskonalenie systemu SLIPO, wprowadzone po wystąpieniu kłopotów pilotów wojskowych podczas konfliktu w Mgławicy Tansiro. Wówczas OKRĘGI NAPROWADZAJĄCE widoczne były jedynie na HUD-zie, co powodowało, że w momencie gdy pilot nie patrzył przed siebie, tracił kontrolę nad położeniem celu. OKRĘGI NAPROWADZAJĄCE mają jeszcze jedną funkcję - informują pilota, że cel znajduje się w zasięgu pocisków naprowadzanych, jeśli broń tego typu jest w danej chwili aktywna. Zaczynają one wówczas pulsować kolorem czerwonym - od owiewki kabiny w kierunku celu. Pozwala to na podjęcie decyzji o odpaleniu pocisków naprowadzanych, a pilotom-nawigaczom może czasem odpowiedzieć, jaka broń jest aktualnie aktywna.

#### OKNO INFORMACYJNE CELU

To okno zawierające informacje z SN pojazdu i ze SLIPO wyświetlane w SYSTEMIE PROJEKCJI ROGÓWKOWEJ. Widoczny jest tam status namierzonego obiektu zależny od informacji, jakie ma SN pojazdu, na przykład TAR będzie miał z reguły kolor czerwony, a FRD - kolor zielony, ponadto odległość w metrach dzieląca pojazd od namierzonego obiektu oraz poziom jego osłony. OKNO INFORMACYJNE CELU można przywołać klawiszem [I] i tymże klawiszem można je ukryć. Wyświetlanie OKNA INFORMACYJNEGO CELU jest ściśle i nierozwalnie powiązane z wyświetlaniem OKRĘGÓW NAPROWADZAJĄCYCH.

#### ZNACZNIK LOKALIZACJI I ROZPOZNAWANIA

Najważniejszym, poza OKRĘGAMI NAPROWADZAJĄCYMI, elementem, który ułatwia identyfikację konkretnego obiektu, jest ZNACZNIK LOKALIZACJI I ROZPOZNAWANIA widoczny dzięki SPR-owi. Jest to symbol złożony z trzech złotych linii ułożonych na kształt trójkąta dookoła namierzonego obiektu. Znacznik zmienia swą wielkość wraz ze zbliżaniem się flyera do celu, na bieżąco go "obejmując".

Zawiera również informacje o statusie celu, dostarczane przez SN w postaci trójkątnych nacięć o różnych kolorach w zależności od statusu namierzonego obiektu. Kolory są identyczne z tymi na radarze (omówione przy okazji opisywania działania SN pojazdu). Pojawiająca się w każdym detalu integracja SLIPO z SN to także zaznaczanie na

radarze namierzonych obiektów poprzez żółty trójkąt, który zwiększa swój rozmiar w miarę zbliżania się do celu.

#### TERMINAL SIECI GLOBNET

Globnet to intergalaktyczna sieć superkomputerowa. Jest ona wykorzystywana na co dzień do przeróżnych celów przez wszystkich, a szybkość jej rozrastania się i adaptacji do nowych potrzeb jest wręcz niewyobrażalna. Terminal Globnetu we flyerze został ograniczony do podstawowych modułów, ponieważ mimo sporej niezawodności urządzeń elektronicznych projektanci chcieli do minimum ograniczyć możliwość wystąpienia awarii w terminalu. Udało się dodatkowo scalić interfejsy komputera pokładowego i sieci Globnet. Skutkiem tych modyfikacji jest pozostawienie w nim odblokowanego dostępu tylko do niezbędnych kanałów przekazu Globnetu.

#### PODSTAWOWE KANAŁY PRZEKAZU

Jednym z nich jest tak zwany szybki kanał informacyjny, dzięki któremu otrzymujesz KRÓTKIE WIADOMOŚCI. Działa on na zasadzie wąskiego pasma transmisyjnego komunikacji jednokierunkowej. Podaje adresata oraz wiadomość, i po sprawie. Niestety, aby ograniczyć możliwości zlokalizowania cie w świecie, twój terminal Globnetu ma jedynie odbiornik KRÓTKICH WIADOMOŚCI.

Inny z kanałów to SYSTEM OFICJALNYCH INFORMACJI, który działa na zasadzie bezadresowego przekazywania informacji i ma służyć jako łatwo dostępny serwis informacyjny dla ogółu mieszkańców. O ile twój terminal Globnetu w przypadku KRÓTKICH WIADOMOŚCI był ograniczany do odbiornika, to w przypadku SYSTEMU OFICJALNYCH INFORMACJI nie musiał być ograniczany, gdyż transmisja tym kanałem jest sterowana centralnie i wiadomości mogą pochodzić jedynie z Centrum Wiadomości Galaktycznych.

Zasady działania kanału WIADOMOŚCI E-MAIL nie trzeba nikomu wyjaśniać. Wystarczy dodać, że i tu terminal pozbawiono nadajnika, przez co możesz jedynie odbierać WIADOMOŚCI E-MAIL. Po pojawieniu się na HUD-zie ikony e-mail wystarczy użyć klawisza [E], aby odczytać wiadomość. Jeżeli ma dłuższą treść, można ją przewijać, używając klawiszy [PAGE UP] i [PAGE DOWN]. Klawisze [HOME] i [END] służą do

poruszania się pomiędzy wszystkimi otrzymanymi wiadomościami e-mail. Do ponownego ukrycia treści wiadomości wystarczy użyć klawisza [E].

Wymienione wyżej kanały przekazu SIECI GLOBNET są wyświetlane bądź poprzez HUD, bądź poprzez SPR.

#### ZINTEGROWANY INTERFEJS KOMPUTERA POKŁADOWEGO I SIECI GLOBNET

Pozostał do omówienia interfejs komputera pokładowego i SIECI GLOBNET, dostępny poprzez SPR, a przywoływany przez klawisz [ENTER]. Po naciśnięciu tego klawisza w SPR pojawi się półprzezroczyste okno zawierające okrojone do niezbędnego minimum menu SIECI GLOBNET i komputera pokładowego.

Poruszanie się po całym menu realizowane jest przez klawisze [PAGE UP] lub [PAGE DOWN], którymi przesuwa się podświetlenie na kolejne pozycje listy. Wybieranie poszczególnych pozycji realizowane jest klawiszem [ENTER]. Aby opuścić menu, w każdym momencie wystarczy skorzystać z klawisza [ESC].

#### STATUS POJAZDU

To pierwsza z dostępnych pozycji menu, która odsyła do raportów dostarczanych przez komputer pokładowy. Są tam informacje o wyposażeniu zamontowanym w pojeździe, zakupionym, a jeszcze niezamontowanym lub odsprzedanym, o stanie osłony, uzbrojeniu, ilości amunicji.

Aby zobaczyć szczegółowe raporty komputera pokładowego na temat poszczególnych pozycji, na liście w oknie po lewej stronie wystarczy podświetlić właściwą pozycję. W oknie po prawej stronie zostanie wyświetlony raport komputera pokładowego na dany temat.

Elementy aktualnie zamontowane na pokładzie są wypisane na liście, w oknie po lewej stronie, kolorem żółtym. Elementy zakupione a niezamontowane, są wypisane na liście, w oknie po lewej stronie, kolorem zielonym.

Wyposażenia zakupionego będzie można używać dopiero po dokonaniu wizyty w SERWISIE GMC, gdzie zostanie ono zamontowane. Wówczas pozycja ta będzie ujęta na liście kolorem żółtym.





## Odsprzedaż wyposażenia

Menu Status pojazdu daje dodatkową możliwość zrezygnowania z każdego wyposażenia (z wyjątkiem wyposażenia standardowego) i jego odsprzedaży. Aby tego dokonać, wystarczy podświetlić właściwą pozycję listy, a następnie nacisnąć klawisz [ENTER]. Spowoduje to wyświetlenie w mniejszym oknie prośby o potwierdzenie. Jeżeli potwierdzisz chęć odsprzedaży wyposażenia, ponownie naciskając klawisz [ENTER], transakcja zostanie sfinalizowana, a pozycja na liście w oknie po lewej stronie wypisana będzie odtąd na czerwono. Warto pamiętać o tym, że wartość wyposażenia spada przy odsprzedaży, a ostatecznie usuwane jest ono z flyera podczas wizyty w SERWISIE GMC.

Elementy usunięte, a niewymontowane są umieszczone na liście w oknie po lewej stronie kolorem czerwonym. Z elementów wyposażenia wypisanych kolorem zielonym i kolorem czerwonym nie można korzystać.

Po wymontowaniu odsprzedażnego wyposażenia lista zostanie zaktualizowana i nie będzie na niej elementów usuniętych. Ponadto w oknie menu Status pojazdu na bieżąco podawany jest stan konta.

## SKLEP GMC - BRON, SKLEP GMC - WYPOSAŻENIE

Kolejne dwie pozycje menu odsyłają do sieci SERWISÓW GMC, gdzie można, o ile pozwala na to stan konta, uzupełnić amunicję lub kupić nową broń, uzupełnić baterie generatora pola siłowego lub zaopatrzyć się w dodatkowe wyposażenie.

## Zakupy uzbrojenia i wyposażenia

Na liście, w oknie po lewej stronie, znajdują się możliwe do zakupu elementy lub broń oraz bieżąca informacja o stanie konta. Natomiast w oknie po prawej stronie znajdują się informacje dostępne w sieci SERWISÓW GMC na temat podświetlonej pozycji.

Broń lub wyposażenie, których nie masz, umieszczone są na liście w oknie po lewej stronie - szary kolor. Aby dokonać zakupu, należy podświetlić właściwą pozycję i nacisnąć klawisz [ENTER]. Jeżeli stan konta pozwala na zakup, spowoduje to wyświetlenie w mniejszym oknie prośby o potwierdzenie. Jeżeli potwierdzisz chęć zakupu wyposażenia lub broni, ponownie naciskając klawisz [ENTER], transakcja zostanie sfinalizowana, a pozycja ta będzie umieszczona odtąd na liście na zielono.

Zakupiona broń lub wyposażenie znajdują się na liście, w oknie po lewej stronie, za-

znaczone kolorem zielonym. W analogiczny sposób można uzupełnić amunicję lub baterie generatora pola siłowego. Wystarczy podświetlić posiadaną już broń lub odpowiednią pozycję na liście wyposażenia i nacisnąć klawisz [ENTER]. Jeżeli stan konta pozwala na zakup, spowoduje to wyświetlenie w mniejszym oknie prośby o potwierdzenie. Jeżeli potwierdzisz chęć dokonania zakupu, ponownie naciskając klawisz [ENTER], transakcja zostanie sfinalizowana.

Należy pamiętać o tym, że aby skorzystać z zakupionego wyposażenia lub uzbrojenia, należy dokonać wizyty w serwisie GMC w celu jego zamontowania na pokładzie.

## PANEL ZLECEN I MISJI ICNB

Ostatnia z pozycji menu umożliwia przeglądanie panelu zleceń i misji. Jest to publiczny elektroniczny billboard - jednym pomaga w znalezieniu dobrze płatnej pracy (ty będziesz jedną z tych osób), a innym - na przykład - w pozbyciu się niewygodnego sąsiada poprzez zlecenie jego zamordowania.

## WYBÓR MISJI

Po liście zleceń poruszamy się podobnie jak w poprzednich przypadkach. Aby zobaczyć zadania do wykonania w misji, należy nacisnąć klawisz ENTER po podświetleniu właściwej pozycji. Wówczas zamiast listy pojawia się okno z opisaniem zadaniem do wykonania.

Ponadto podana jest tam kwota, jaką można zarobić po wykonaniu misji. Jeżeli zdecydu-

jesz się na jakąś misję, wystarczy ponownie nacisnąć klawisz [ENTER], co spowoduje wyświetlenie w mniejszym oknie prośby o potwierdzenie przyjęcia misji. Jeżeli potwierdzisz chęć wykonania misji, ponownie naciskając klawisz [ENTER], zostanie ci zlecona.

Po chwili SN pojazdu otrzyma koordynaty celu misji i nie pozostanie nic innego, jak wykonać zadanie. Także i w oknie z listą zleceń jest dostęp do informacji o stanie konta.

## Wyposażenie i uzbrojenie flyera

Ze względu na sporą popularność flyera HARDPLAY SPECTOR G12 w SIECI SERWISÓW GMC dostępne są elementy wyposażenia dodatkowego oraz uzbrojenia. Zaczniemy jednak od omówienia podstawowego uzbrojenia pojazdu.

## SERWISY GMC

Aby móc korzystać z zakupionego sprzętu, należy koniecznie udać się do najbliższego SERWISU GMC.

Na radarze są one symbolizowane przez purpurowe punkty. Podobnie zresztą na WIRTUALNEJ MAPIE TERENU. Korzystając

## KATALOG WYPOSAŻENIA

Poniższy katalog elementów dodatkowego wyposażenia flyera dostępnych w SERWISACH GMC został stworzony z myślą o przedstawieniu ogólnych wiadomości na ich temat, podczas gdy ich konkretne parametry i ceny znaleźć można w elektronicznej ofercie SERWISÓW GMC - są dostępne w SIECI GLOBNET.

\* **Regeneracja osłon** - uzupełnienie energii generatora pola siłowego poprzez wymianę baterii zasilających.

\* **Ostony Ixian** - generator II generacji. Zastosowanie zwiększa pojemności osłon: +100.

\* **Ostony Voltar** - powoduje zwiększenie pojemności osłon: +200.

\* **Ostony Gorzon** - zwiększenie pojemności osłon: +300.

\* **Wymiana identyfikatorów** - wymiana kodu identyfikacyjnego pojazdu emitowanego przez rozbudowany system rozpoznawania swój-obcy, będącego pewnego rodzaju elektroniczną smyczą StarPolu, na której poruszają się wszystkie pojazdy w Pandemii.

\* **Abdomenaiser** - zintegrowany system turbodoładowania. Zastosowanie skutkuje zwiększeniem maksymalnej prędkości.

\* **Nitrox** - zespół dopalaczy jonowych do silnika antygravitacyjnego. Dzięki ich zastosowaniu pojazd zyskuje na zwiększeniu przyspieszenia i prędkości maksymalnej.



z tych dwóch przyrządów nawigacyjnych łatwo odnaleźć w mieście charakterystyczne budynki. Aby w SERWISIE GMC zainstalować zakupiony sprzęt, należy do niego wlecieć pojazdem z dowolnej strony i zatrzymać się na chwilę. W SPR pojawi się wówczas komunikat: "Dokowanie trwa". Po krótkiej chwili, potrzebnej automatom monterskim na dokonanie modyfikacji konfiguracji twojego flyera, w SPR pojawi się kolejny komunikat: "Instalacja zakończona". Będzie to sygnał, że można opuścić serwis i rzucić się w wir miejskiego życia...

Podobnie mają się sprawy w sytuacji, gdy sprzedasz jakieś wyposażenie. Zostanie ono zdemontowane w twoim flyerze dopiero, gdy odwiedzisz serwis GMC. Jednak nie musisz tam być natychmiast, ponieważ automaty monterskie poradzą sobie z demontażem również wtedy, kiedy - np. - w miejscu sprzedanego sprzętu kupisz inny i będziesz chciał go zamontować.

## STANDARDOWE WYPOSAŻENIE FLYERA HARDPLAY SPECTOR G12

Laser MX - to broń energetyczna. Lasery nie wymagają uzupełniania amunicji, gdyż korzystają jedynie z akumulatora, trzeba jednak pamiętać o tym, że gwałtowne

## KATALOG UZBROJENIA

\* **Laser MX** - standardowa broń energetyczna.

\* **Laser AX** - zmodyfikowana wersja lasera o większej mocy i szybkostrzelności.

\* **Laser BX** - laser o zmodyfikowanych układach przepływu energii. Znaczny wzrost szybkostrzelności w porównaniu z wersją podstawową.

\* **Ion Laser VX** - dużo większa siła rażenia.

\* **Mezon** - broń strzelająca monokryształami mezonu. Uderzenie w dowolny obiekt powoduje natychmiastowy rozpad kryształu połączony z silnym efektem jonizującym i naruszeniem struktury obiektu.

\* **Mezon VTR** - jw., ale o większej mocy.

\* **Mezon SubZero** - jw., ale jeszcze mocniejsza.

\* **Cannon** - działko strzelające bezłuskowymi pociskami rdzeniowymi. Jest efektywne w walce na krótki dystans ze względu na swoją szybkostrzelność i siłę penetracyjną pocisku.

\* **Cannon 26EN** - wzrost szybkostrzelności i siły pocisku w porównaniu ze standardową wersją Cannona.

\* **Plasma 2000** - broń strzelająca specjalnymi pociskami złożonymi z gazu w postaci plazmy, który jest zamknięty w energetycznym kokonie, i uzbrojony w zapalnik trytonowy.

\* **Plasma 3500** - mocniejsza wersja broni.

\* **Rakiety Dragon** - pociski o napędzie rakietowym, zawierające głowicę z hiperdynamicznym materiałem wybuchowym o kierowanym strumieniu eksplozji, przez co ich siła rażenia nie ma sobie równych.

\* **Rakiety WarHammer** - silniejsza odmiana.

\* **Rakiety HellWind** - większa moc i większa szybkość lotu.

\* **Maser** - broń emitująca impulsy czystej energii o potężnej mocy.

\* **Tyser** - to gruntownie przebudowany maser o znacznie większej mocy.

\* **Blaster** - broń bazująca na procesie gwałtownego utleniania. Strzela termopociskami, które powodują natychmiastowe spalanie wszystkiego, co stanie na jej drodze.

\* **Blaster** - większa szybkostrzelność.

\* **Blaster T-Sun** - większa moc niszcząca.

\* **Sonic** - działanie tej broni polega na gwałtownej kondensacji cząsteczek powietrza i wytworzeniu ukierunkowanego efektu fali uderzeniowej.

\* **Sonic Ultra** - większa siła, jak i zasięg.

\* **Electro** - broń obezwładniająca, ładunki elektroenergetyczne miotane przez tę broń pozwalają - po penetrowaniu osłon - zdezaktywować systemy napędowe każdego pojazdu.

\* **Electro Voltage** - wydajniejsze generatory, które pozwalają na miotanie potężniejszych ładunków, podnosząc efektywność broni.

pobieranie dużych porcji energii sprawia, iż częstotliwość powtarzania salwy zależy od sprawności samej broni. Zatem laser przy ciągłym ogniu MX ma spore przerwy pomiędzy kolejnymi salwami. W kolejnych modelach laserów poprawiono tę niedogodność.

Generator pola siłowego DuraBell CX jest urządzeniem pierwszej generacji. Powstał niemal 15 lat temu w wyniku badań w laboratoriach wojskowych. Wytwarza pole siłowe pierwszego poziomu. Oferuje pojazdom cywilnym, w których znalazł dziś zastosowanie, całkiem niezły poziom stabilności pracy oraz pojemności energetycznej, a co za tym idzie - bezpieczeństwa. Jednak w miarę przyjmowania przez osłony kolejnych ciosów, wymaga regeneracji zasobów energii zasilającej.

Dokonuje się tego, korzystając z oferty SERWISÓW GMC, które wymieniają baterie zasilające generator.

## NHL 2002

## Campari

W przeciwieństwie do serii FIFA, każda odsłona cyklu NHL wnosi do zabawy coś nowego - element, który doskonale komponuje się ze znanym z poprzednich "enejdzelów" schematem rozgrywki. Całość potrafi "przyspawać" do monitora każdego, nie mówiąc już o fanach hokeja. Co będzie tym "magicznym elementem" w NHL 2002? Zobaczmy!

Zaczniemy od samego początku. Odpalamy gierkę i wita nas (jak co roku) przeurocze, dopracowane i dynamiczne intro, które skutecznie zachęca do wzięcia udziału w meczu. Następnie nasze oczy podziwiają menu, a w nim 6 dostępnych trybów gry: Season Play (zwykły sezon), Career Mode (możliwość wybrania/stworzenia zawodnika i poprowadzenia go przez kilkanaście sezonów), Playoff, Shootout oraz Tournament (turniej na dowolnych zasadach). Dobrze! Wybieramy jedną z opcji i po chwili trafiamy na lodowisko.

Pierwszą rzeczą, która rzuci się w oczy, będzie nowy widok z kamery - tzw. Breakaway Cam. Gdy włączymy sobie B-Cam, mecz rozgrywany będzie z poziomu wzroku zawodnika! Prawdziwa rewelacja! Z pewnością zdynamizuje i uduchawiające to pojedynki na lodzie.

Mocno zauważalna będzie także wspólna animacja hokeistów - bardzo szczegółowa i precyzyjna. Umożliwia ona większą paletę ruchów - innymi słowy, dokładniejsze starcia. Jeśli już jesteśmy przy temacie starć, to w NHL 2002 wprowadzono (podobnie jak w FIFA 2002) emotion meter - wskaźnik zderzania i nerwowości przeciwnych drużyn. Bajer ten bardzo się przydaje, w momencie gdy chcemy zrytować jakiegoś zawodnika. Jak powszechnie wiadomo, zderzany hokeista nie gra najlepiej...

Bardzo przypadł mi do gustu pomysł panów z EA Sports na rozwiązanie ogromnego problemu, jaki jeszcze nie tak dawno stanowił zróżnicowany poziom gry. NHL 2002 ma być idealnie przystosowane do danego gracza, a raczej do jego umiejętności. To od nich zależy, jak będzie poziom walki przeciwnika kom-


## GATUNEK: SPORT

puterowego. Krótko mówiąc: komputer będzie się rozwijał wraz z nami!!! (tak jak RealBoty z Counter Strike). Jak najszybciej trzeba wprowadzić taki sam system do FIFA i NBA LIVE! Toż to cudenko! :)))

Dla tych, którzy lubią grać "sobą", mam dobrą wiadomość. W najnowszym NHL nadal będzie można stworzyć własnego zawodnika, wybrać twarz, kolor skóry, owłosienie, fryzurę, a także zdecydować, czy nasz podopieczny lepiej gra w ofensywie, czy też w obronie.

Na sam koniec kilka ciekawostek. Otóż do znanego wszem i wobec komentatora sportowego Jima Hughsona dołączył ciekawą nową postać - Don Taylor. Jeśli znudzą się nam teksty obu panów (co prędzej czy później musi nastąpić), zawsze możemy wrzucić do czytnika płytkę z "empejami", ewentualnie wave'ami. Gra je zaakceptuje.

W grze wszystkie nazwiska i nazwy drużyn będą oryginalne, a to za sprawą oficjalnej licencji NFL.

Wszystko byfoby cacy, gdyby nie wymagania NHL 2002. Prawdopodobnie bez GeForce 3 nie ma po co podchodzić do tego tytułu. ((( Wersja software? Nie, dziękuję, postoję. Na szczęście do premiery najnowszego "enejdzela" pozostało jeszcze kilka (naście?) tygodni, więc może chociaż część czytelników zdąży się zaopatrzyć w porządną kartę grafiki. No to do listopada! 



NHL 2002  
Producent: EA Sports

## Coś Nowego

## Crusader Total War

The Creative Assembly nie spoczęło na laurach na wieść o sukcesie, jakim szczyścić się może ich pierworodny Shogun: The Total War (na marginesie - jego poprawiona i poszerzona o The Mongol Invasion wersja, Warlord Edition, powinna być już w sklepach) i w pocie czoła przygotowuje kolejny przebój. Tym razem, jak mówi sam tytuł Crusader Total War, przeniesiemy się z powrotem w krąg naszej kultury, by zgodnie z modą wieków średnich, nieść poganom wyprawione mieczem. Gra obejmuje łącznie ok 400 lat historii, pozwalając dołączyć się do pierwszej krucjaty, spłądować Konstantynopol (wprawdzie już chrześcijański, ale who cares...) czy odbić z rąk niewiernych Półwysep Pirenejski.

## Echelon: Wind Warriors

Rosyjska Buka Entertainment potwierdziła oficjalnie fakt przygotowywania dodatku do jednego ze swych ostatnich podopiecznych - Echelona. Echelon: Wind Warriors prócz nowej kampanii (ponad 40 misji) wprowadza ma całą gamę poprawek, od tych najzupełniej kosmetycznych, jak poprawiona grafika, po dotykające samego engine'u oraz obsługi trybu multiplayer - m.in. poprzez wprowadzenie systemu dedykowanych serwerów.

Miejmy nadzieję, że dzięki temu zmuszeni będziemy zmodyfikować (i plus oczywiście) niezbyt reprezentatywną ocenę wystawioną podstawce...

Premiera Wind Warriors planowana jest na drugi kwartał 2002. Wydawcą Echelona w Polsce jest TopWare.

## FT:BoS 2?

Uważaj! W żadnym razie nie należy traktować poniższego jako wieści stuprocentowo pewnej - to jedynie przypuszczenia...

Szef australijskiego MicroForté, twórcy znakomitego Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, wspominał w jednym z wywiadów, że prócz MOORPG-a Citizen Zero i w ogóle technologii BigWorld oraz "a top secret" mega title" jego studio pracuje dodatkowo nad... nową grą dla Interplaya! Biorąc pod uwagę to, jak ciepło przyjęty został FT:BoS oraz fakt, że sam Interplay na gwałt potrzebuje silnych wpływów (np. ze sprzedaży pewnego sequele), można dojść do wniosku, że, hm, FT:BoS 2 wcale nie jest tak

## Coś Nowego

nieprawdopodobny, jak może się zdawać na pierwszy rzut oka...

Mamy nadzieję, że nie jest...

UPDATE: Nasze przypuszczenia znalazły potwierdzenie - zaprzyjaźniony PC Gamer informował w numerze 8/01: "Good news for Fallout Fans: not only do we have it on good authority that developers MicroForge are working on a sequel to Fallout Tactics". Wciąż nie to samo, co oficjalna informacja prasowa, ale...

#### • Ubi Soft rośnie w siłę

Nowy raport Ubi Soft na tle mocno rozpaczliwych niekiedy doniesień innych branżowych potentatów wygląda jak nie z tej bajki. Wynika z niego bowiem jasno, że podczas gdy inni zmuszeni są szukać oszczędności, sprzedaż Ubi Soft wzrosła do 162,5% stanu z okresu z poprzedniego roku! Szefowie firmy podkreślają znaczenie znakomitej sprzedaży rzeczywiście zachwycającej Myst III: Exile. Biorąc zaś pod uwagę, że plan wydawniczy Ubi Soft zawiera takie punkty jak Battle Realms czy Il-2 Sturmovik, można spodziewać się dalszych dobrych wieści.

#### • 3DO - już nie tak źle...

Tym razem w przypadku amerykańskiego 3DO, wydawcy m.in. serii Heroes of Might & Magic, nieco mniej optymistycznie, jednak w żadnym razie nie pesymistycznie. Czemu? Bo choć firma wciąż ponosi straty (8,6 miliona dolarów), to nie są one tak wielkie, jak oczekiwano, uwzględniając te z analogicznego okresu roku poprzedniego (24,3 miliona)! Jak widać, sprzedawanie po wielokroć sprawdzonych już tytułów (vide Heroes Chronicles) jednak się sprawdza...

#### • Star Trek: Borg Assimilator wstrzymamy

Wszystkich Trekkies, którzy czuli się lepiej, mając świadomość, że już wkrótce dane im będzie tworzyć światy w ich ukochanym universum, informujemy: Activision odłożyło grę na półkę, motywując to nieprzystawianiem pomysłu do Star Treka. Szkoda. Z drugiej strony jednak patrząc, w powodzi gier na licencji Star Trek ubytek jednego tytułu nie robi praktycznie różnicy. Tym bardziej że na premierę czekają już Star Trek: Armada II czy tworzony przez Totally Games Star Trek Bridge Commander.

#### • LithTech 3.1 - 3 razy

...czyli, naturalnie, 3 nowe gry budowane w oparciu o tę technologię (t. 3.1). Pierwszą z nich jest Ghost Ops, kolejny "przelomowo-realistyczny" shooter FPS. Przelom umożliwiając ma sam engine, pozwalając m.in. na wiarygodną animację twarzy (czyt. mimikę), realizm - ponad 20 rodzajów rzeczywiście istniejącej broni - czy wykorzystanie pojazdów w czasie

### GATUNEK: STRATEGIA



#### ■ Sir FiDu

**Witamy w świecie Jadame!!!** Takie słowa dla wielu z was będą na pewno nowością, ale ci, którzy mieli już do czynienia z serią RPG pt. Might & Magic, będą się czuć jak u siebie w domu, gdyż osma część przygód z serii "Potęgi i Magii" działa się w tym właśnie uniwersum. Wszyscy zaś poznamy ten świat z zupełnie nowej perspektywy. Gwoli ścisłości i z obowiązku wspomnę tylko, że ze światem Jadame spotkamy się także w Might & Magic 9 oraz Legends of Might & Magic.

**T**wórcy serii 3DO na oficjalnej konferencji prasowej, na której potwierdzili zaawansowane prace nad HOMM4, przedstawili całemu światu wiele istotnych faktów. Oto fragmenty wypowiedzi: "Już po premierze 'trójki' zauważyliśmy wiele nieścisłości. Postacie bohaterów i niektóre stwory nie były tak wyraziste, jak zamierzaliśmy. Czytaliśmy też uważnie uwagi fanów w Sieci i to właśnie one pomogły nam w olbrzymim stopniu". Puste słowa? Chyba nie, zważywszy na to, ile nowinek zobaczymy w HOMM4.

Gra będzie nadal strategią turową, jednak jej engine zostanie całkowicie zmieniony. Do tej pory (1, 2 i 3) ciągle mieliśmy do dyspozycji ten sam wysłużony silnik. Na potrzeby czwóreczki zostanie on napisany od postaw. A to zaowocuje, np., rozdzielnością ekranu do 1280 x 1024.

Zrezygnowano z 2D. Choć to nie do końca prawda. Żebyśmy się zrozumieli - Hero-

es4 pozostanie w dwóch wymiarach, ale widok będzie izometryczny - pseudo 3D, z którym to mieliśmy do czynienia już choćby w Age of Empires. Zresztą porównanie do produktu Microsoftu nie jest chybione, bo dotychczas pokazane "zrzuty" z HOMM4 przede wszystkim przypominają mi AoE2. To zaś bardzo dobrze świadczy o grafikach 3DO.

Największą zmianą, której doświadczymy, jest rola naszych bohaterów. Znow każdy z herosów będzie miał pod sobą siedem miejsc na armię. Z tym że w każdym slocie będziemy mogli umieścić również innego bohatera. Diametralnie zmienia to rozgrywkę. Nasi wojownicy mogą się wzajemnie uzupełniać. Np. jeden może zostać ekspertem w taktyce, a inny w magii (o umiejętnościach później). Ale jest jeszcze inna strona medalu. Każdy z bohaterów może podróżować sam. Ba, w niektórych momentach jest to wręcz konieczne. W końcu potrzebujemy zwiadowców lub szpiegów, a ci nie mogą poruszać się z całą armią!

W końcu będziemy mogli rzucić ulubionego wojownika w wir walki. Ciekawe

nie żadna nowość :)) i jej członkowie mogą strzelać na nieograniczone dystanse bez modyfikatorów. Z kolei niektórzy kawalerzyści ignorują symultaniczne kontry przeciwnika (albowiem jednostki zadawać sobie będą razy w tym samym czasie) dzięki zdolności first strike. Jeszcze inne jednostki będą miały własne księgi magii i zaklęcia.

W HOMM4 znikną znane dotychczas szkoły magii (air, earth, water, fire). Zostaną one zastąpione przeciwnymi szkołami chaosu (chaos) i porządku (order), życia (life) i śmierci (death) oraz piątą, neutralną szkołą natury (nature). W gildiach magów będzie nam dane nauczyć się zaklęć jednego tylko typu na najwyższym poziomie, zaś dwu pozostałych, najbardziej zbliżonych do naszych, nauczymy się dzięki wybudowaniu bibliotek. Skomplikowane, ale w praniu... tfu... graniu okaże się pewnie prościutkie.

Poza tym bohaterowie będą mieli dwie specjalizacje, zamiast jednej, jak to było dotychczas.

Powoli zaczyna brakować miejsca, więc wymienię jeszcze kilka istotnych informacji w iście telegraficznym skrócie:

- możliwość pojmania bohatera przeciwnika oraz wskrzeszania własnych,
- każdy grający może mieć 8 armii, które nie muszą mieć dowodzącego herosa,
- konieczność wybudowania kopalni - co najmniej - taki jak pomiędzy Succession Wars a Restoration of Erathia. Pod względem wizualnym mamy więc na co czekać,
- dwupoziomowy "fog of war" taki jak w większości RTS-ów.

Z małutkich, aczkolwiek tworzących klimat gry smaczków wspomnieć należy o mapie (podobnej do AoE) oraz podłożach, na których przyjdzie nam walczyć. Zboże, na przykład, będzie rosło, dojrzewało, zostanie skoszone i znow wykiełkuje. Niby szczegół, a jak czyszy. Zapewne spowoduje to wzrost wymagań sprzę-



Umiejętności bohaterów podzielone zostały na dziewięć grup, po jednej dla każdej szkoły magii, umiejętności taktyczne (tactics), walka (combat), scouting (po polsku może "przepatrywanie?") oraz szlachectwo (nobility). Każdy z bohaterów może wybrać dwie jako swe specjalności i one dają mu dostęp do kolejnych zdolności. Następny krok w kierunku RPG.

Jak wiele zmieni się w samej rozgrywce? Zasoby pozostaną te same. Dodane zostaną nowe umiejętności, nowe czary - bohater może walczyć itd. Zaraz, zaraz, bohater może walczyć?! A tak! Czekaliśmy na to od zawsze. Każdy heros będzie miał hit points oraz damage points. Może więc (najprawdopodobniej) zginąć w boju! Nareszcie jakaś konkretna zmiana.



towych. (Ponadto nowe teleporty podobne do tych, jakie widzieliśmy w Shadow of Death, nowe budynki na planszy, motywy muzyczne itd.

Jeden z twórców wspominał, żeby nie przejmować się obecnym wyglądem miast, gdyż po prostu nie są one ukończone i nie zostały jeszcze zaimplementowane (woow, ale słowo) :) do gry. Ogólnie rzecz biorąc, grafika zapowiada się bardzo smacznie i skok jakościowy będzie - co najmniej - taki jak pomiędzy Succession Wars a Restoration of Erathia. Pod względem wizualnym mamy więc na co czekać.

Trudno powiedzieć, jak będzie z muzyką, bo na screenach jej nie uświadczysz :), a producenci na ten temat nie pisałem ani słowa. Podobnie jest z opcjami kampanii, czyli single playerem oraz rozgrywką wieloosobową. Czyżby cisza przed burzą? Nie wydaje mi się. Tutaj nie da się wiele zrehabilitować.

Interfejs prezentuje się bardzo przejrzysto i zarówno nowi gracze, jak też ci zaprawieni w bojach nie powinni mieć problemów z jego działaniem. A wydawało się, że nic lepszego niż to, co zaprezentowano nam w "trójce", nie da się wymyślić.

Data premiery została wyznaczona na 15 września 2001. Lecz jak znam życie, będzie ona co najmniej dwa, trzy razy przekładana, więc nastawmy się raczej na święta (Bożego Narodzenia... mam nadzieję :)). Prawdopodobnie polski wydawca dokona lokalizacji całego produktu. Oby nie wpłynęło to na datę premiery! Czekajmy więc, czekajmy...

#### Heroes of Might & Magic 4

Producent: 3DO

## Coś Nowego

pacyfikacji tradycyjnie niespokojnych przeciwników. Premiera - lato/jesień 2002.

Drużyna z zapowiedzianych, Edain (tytuł jest zarazem imieniem głównej bohaterki... vice versa), ma na celu zdezonizować królową platformówek 3D - Larę. Film z gry, jaki mieliśmy okazję oglądać, zdaje się potwierdzać powodzenie tego śmiałego projektu. Niestety nie jesteśmy w stanie podać choćby przybliżonej daty premiery Edain.

Trzecim projektem jest... Shogo 2, czyli sequel najsłynniejszego manga-style shootera - gry, która rozsławiła tak MonoLith, jak i ówczesny LithTech 1 w świecie. W odróżnieniu od poprzednika S2 ukazane będzie w perspektywie trzeciej osoby. Reszta jednak, czyli wielkie roboty/pojazdy i feeling japońskiego pop-artu, wciąż ta sama.

UPDATE: Shogo 2 przewidywane jest - jak na chwilę - wyłącznie jako tytuł konsolowy (prawdopodobnie X-box), nie jest jednak wykluczona jego konwersja na PC w późniejszym terminie.

#### • Czarno-biała piłka nożna

Nic nowego, kiedyś wszystkie były takie. Nie o tym jednak chciałem - Lionhead, zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami, wydało kolejny darmowy dodatek do swego "symulatora boga" - Black & White. Licząc sobie nieco ponad megabajt (a więc możliwy do ściągnięcia nawet za pomocą modemu) rozszerzenie pozwoli, kosztem ośmiu desek, stworzyć boisko do gry w piłkę nożną, na którym zadowoleni z

## SPECJALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA

Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym [www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)



**Kupując jeden z powyższych tytułów otrzymasz jedną z dwóch fantastycznych gier: do wyboru MESSIAH lub DEVIL INSIDE GRATIS!**

## WIRTUALNY ŚWIAT POLECA



## INFORMACJE DODATKOWE

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach.

**CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS**

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 6 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia. Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.

## KSIĄŻKI GRY KOMPUTEROWE FILMY DVD



**JUŻ W SPRZEDAŻY PRZENOŚNE KONSOLE**

**GAME BOY COLOR GAME BOY ADVANCE**

ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ : (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDZ NASZ SKLEP W INTERNECIE: [WWW.WIRTUALNY.COM](http://WWW.WIRTUALNY.COM)

## GRY KARCJANE I RPG AKCESORIA I GADŻETY



**MAGIC THE GATHERING 7 EDYCJA**  
2 talie po 30 kart, kolorowe instrukcje 112 stron.

**POKEMON**  
Zestaw podstawowy. Zestaw zawiera dwie talie każda po 30 kart. W sprzedaży również gotowe talie do gry oraz dodatki do zestawu podstawowego. W sprzedaży również talie tematyczne oraz dodatki.



# CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

# wirtualny świat

[www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

Tel. (0-22) 519 69 69

fax : 519 69 70, [www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: [wirtualny@wirtualny.com](mailto:wirtualny@wirtualny.com)

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup>  
W SOBOTY W GODZINACH 10<sup>00</sup> - 14<sup>00</sup>

## PRZED PREMIERĄ

## CO NOWEGO

## GRY KOMPUTEROWE

## GRY KARCJANE I RPG

## KSIĄŻKI

## FILMY DVD

## GAMEBOY

**ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ** W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

## MONOPOLY TYCOON

„Monopoly Tycoon” to gra w której znajdziemy najlepsze cechy takich gier jak Sim City i gry planszowe. Monopoly Tycoon to typowe amerykańskie miasteczko lat 30-tych, aspirujące do statusu centrum przemysłu i rozrywki.



PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2001

## ARCANUM - PRZYPÓWIEŚĆ O MASZYNIE I MAGII

Witaj w świecie Arcanum, miejscu, w którym magia i technologia mają równą władzę. Podobnie jak w Fallout, gracz może wcielić się w wiele postaci (lub stworzyć własną), otrzymuje niezliczoną ilość dróg eksplorowania świata oraz najwyższy poziom grywalności.



PREMIERA: WRZESIEŃ/PAŹDZIERNIK 2001

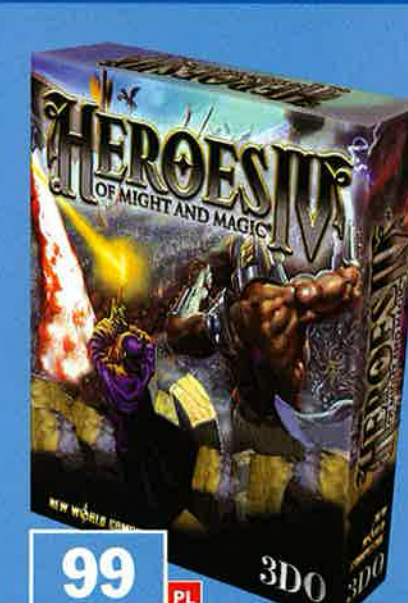
## BESTSELLER - NAJWIĘKSZE HITY BLIZZARDA POWRACAJĄ!

W nowej serii BESTSELLER będzie można kupić klasyczne gry Blizzarda w doskonałych cenach!



PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2001

## HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV



99 PL



PREMIERA: LISTOPAD 2001

Przygoda rozpocznie się od zniszczenia zdezelowanego, starego świata z Heroesów III, a zakończy na zbudowaniu od podstaw nowego, doskonałego tylko z pozoru, świata o nazwie Axeoth. Rozwój krainy postępować będzie, w zależności od wybranej kampanii, w stronę dobra lub zła. W Heroes of Might and Magic IV znajdziemy siedem rozwinętych kampanii, w tym nowość – miasto Przytułek, dwadzieścia pięć map do osobnych potyczek, niezwiązanych z fabułą, lub do trybu multiplayer. Jakby tego było mało, razem z grą zostanie zamieszczony edytor kampanii, map oraz narzędzie do tworzenia trójwymiarowych obiektów! W „czwórce” kamera zostanie umieszczona wyżej, ukazując akcję z ukosa, czyli izometrycznie. Co więcej, poprawie ulegnie grafika, która dąży do jak największego realizmu przedstawiania budowli i otaczającego terenu. Dzięki trzeciemu wymiarowi możliwe będzie wprowadzenie torów lotu pocisków i zasięgu wzroku jednostek oraz stworzenie przeszkód w postaci pagórków, drzew lub zniszczonych budowli.

## NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

# wirtualny.com

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjastce komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, komiksy, filmy DVD, figurki, konsole Gameboy Color i Gameboy Advance wraz z grami.

Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe demo.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:  
<http://www.gry.wp.pl/>

## Coś Nowego

życia (czyt. swego boga) wyznawcy będą rozgrywać mecze. Tylko czy ten drobiazł będzie w stanie na powrót przykuć do monitorów znudzonych już BSW graczy?

### • Command & Conquer Renegade

I kolejne nowe fotki z westwoodowskiego FPP/TPP shootera w świecie znanym dotąd wyłącznie z izometrycznych RTS-ów. I jak się wam podoba nowe oblicze C&C?



### • Terazona = 32000

Niejasne? Spieszymy z odpowiedzią: w ostatnich dniach kalifornijska firma Zona z dumą zaprezentowała nowy stworzony przez siebie engine, który pozwala na obsługę przez pojedynczy serwer sieciowy



aż 32 tys. graczy naraz. Duma ich jest jednak usprawiedliwiona, gdyż dotychczasowe rozwiązania to "zaledwie" 6 tysięcy. Co również ciekawe, engine jest łatwo adaptowalny dla większości platform, więc nie jest wykluczone, że już wkrótce (s)potykacie się będziemy w jednym świecie z posiadaczami X-boxów, GameCube'ów czy PS2...

### • Quake IV

Tytuł zapisany kapitalikami, czyli sieciowy krzyk, jest w tym przypadku jak najbardziej uzasadniony! Cemu? Ano temu, że na tegorocznym QuakeConie id/Activision poinformowało oficjalnie, że prace nad czwartą częścią serii Quake rozpoczęły się! Blizsze szczegóły? Proszę bardzo - ponownie pojawia się Stroggowie (sugeruje nieco mocniejszą linię fabularną niż w QIII A.P.). Wiemy też już, że będzie to pierwszy Quake, dla którego id "nie" stworzy nowego engine'u! Bez obaw jednak - QIV napędzać będzie słynny już Doom engine (na którym budowany jest Doom 3, a którego publiczne pokazy kończą się zwykłą koniecznością udzielania

GATUNEK: **HORROR**

Howard Phillips Lovecraft - któż z was nie słyszał tego nazwiska? Tajemnicza rasa Cthulhu wykreowana przez tego pisarza już od kilkudziesięciu lat tkwi wszak w pamięci milionów fanów literatury grozy na całym świecie. Już niedługo, po raz wtóry, po wspaniałym Alone in The Dark będzie miała szansę zawiązać także umysłami komputerowej braci...

## CALL of CTHULHU

Dark Corners of The Earth

### ■ BAKTERRIA

Nad grą opartą na podstawie naj słynniejszej powieści Lovecrafta - "Zewie Cthulhu", pracują bowiem w pocie czoła programiści z Headfirst Productions, firmy tworzącej w tym momencie również takie tytuły, jak Simon The Sorcerer 3D czy Battle of The Planets. Jednak nawet pomimo tak mocno zastrzeżonej wewnętrznej konkurencji, produkcja, którą za moment posta-

tywa lęków, trzeba zaznaczyć, że i w tym punkcie Call of Cthulhu całkowicie nas zaskakuje. Otóż w grze zaimplementowany zostanie innowacyjny system walk. Im więcej potworów stanie na naszej drodze, im dłużej przyjdzie nam się z nimi borykać i wreszcie, im bliżej śmierci będziemy - tym gorsze okaże się samopoczucie naszej postaci, nie tylko pod względem fizycznym (co oczywiste), ale również i psychicznym. Z tego, co wiadomo, nie zawsze możliwe będzie odegnanie od nas owych paranoiadnych myśli, efektem czego rozgrywka przeniesie się w nowy wymiar, w mroki naszego umysłu i kłębiących się w nim halucynacji.

ram się wam przybliżyć, zapowiada się zdecydowanie najefektowniej...

Akcja gry toczyć się będzie w latach dwudziestych ubiegłego stulecia. Jako prywatny detektyw pewnego dnia dostaniemy zlecenie - w tajemniczych okolicznościach zginął człowiek. Nasz bohater, będąc specem w tej dziedzinie, bez mrugnienia okiem podejmie się zadania odnalezienia mężczyzny, co w konsekwencji nieomal przyprawi go o postradanie zmysłów, a nam zgotuje godziny niesamowitych przeżyć w świecie spowitym mrokiem i tajemnicą... W świecie tak doskonale znanym z prozy mistrza Lovecrafta!

Przed przystąpieniem do właściwej rozgrywki będziemy musieli, niczym w grach RPG, nagiąć się nad odpowiednim rozłożeniem punktów siły (z pewnością również i psychicznej), zręczności czy umiejętności - zgodnie z prezentowanym przez nas stylem gry, co z pewnością okaże się w konsekwencji niezwykle istotnym elementem. Po dokonaniu owego wyboru będziemy mogli przystąpić już do jatki... Kreatury spotykane na naszej drodze,

wedle obietnic twórców, w każdym, nawet najdrobniejszym szczególe odpowiadają będą opisom zawartym w pierwowzorze. Oczywiście standardowo dano już słowo honoru, iż inteligencja powyższych przerastać będzie wszystko to, co do tej pory przyszło nam zobaczyć. Prawdę mówiąc, ostatnia z obietnic nie brzmi mi nazbyt realnie, no ale miejmy nadzieję, że choć po części zostanie faktycznie zrealizowana.

O, właśnie! Skoro dotarliśmy już do kwestii przeżywania przez naszego detek-

**Call of Cthulhu: Dark Corners of The Earth**

Producent: HeadFirst Productions

# HEROES IV

## OF MIGHT AND MAGIC®



## NADSZEDŁ CZAS NA ZMIANY



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
www.virtualny.com.pl

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
www.cdprojekt.com

**3DO™**

**NEW WORLD COMPUTING®**

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA  
**PL**  
CD PROJEKT

(C) 2001 The 3DO Company. Wszystkie prawa zastrzeżone. 3DO, Heroes, Might and Magic oraz logo są znakami handlowymi należącymi do 3DO Company na terenie USA i innych krajów. Wszystkie inne znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli. New World Computing jest częścią 3DO Company.

## Coś Nowego

pierwszej pomocy twórcom rozwiązań konkurencyjnych :). Ostatnia wreszcie i pewna, bezspornie najbardziej szokująca wieść to fakt, że Quake IV... nie będzie dziełem id! To nie jest żart, ale też niespecjalnie powód do rozpacz. Zaszczepił stworzenia Q przypadł bowiem firmie zaprzyjaźnionej z id od lat, twórcom Heretica i Hexena, młodszemu stażem graczom kojarzonym z Soldier of Fortune, Star Trek Voyager: Elite Force, aktualnie zaś SoF2 i Jedi Knight II dla LucasArtsu - słowem: legenda branży Raven Software!

Będziemy informować, gdy tylko dowiemy się czegoś nowego. Radosne tańce jednakowoż wykonywać można już teraz :)



#### • Return to Castle Wolfenstein in Multiplayer

Quake IV na QuakeCon to nie jedyna wieść, która obiegła świat lotem błyskawicy, wzbudzając prawdziwy zachwyt wśród fanów first person shooterów. Kolejnym nowsem jest ujawnienie szczegółów dotyczących trybu multiplayer w sequelu legendy, słowem - Powrocie do Zamku Wolfenstein! I tu ponownie niewielki szok: wcale nie będzie on dziełem id! Id bowiem - we współpracy z Gray Matter - zdecydowało się skupić całą uwagę na single-playerze (kompleks QIIIa? :P), obowiązek (przyjemność) stworzenia multiplayera padając na nowo powstałą, złożoną jednak z bardzo doświadczonych developerów (m.in. dawnych "id-owców") Nerve Software! Wiemy też, że tworzą go od dość dawna, więc zapewnienia o bardzo dobrej aktualnej kondycji tegoż komponentu wcale nie muszą okazać się przesadzone. Co jeszcze wiemy? Że będzie bliżej CS-owi niż Arenie (czyli podział na klasy, zadania do wykonania, co nie oznacza jednak, że nie będzie zwykłego teamu - DM-a), że można będzie grać po obu stronach (jako Niemcy również).

UPDATE: dochodzą nas wieści, że Return to Castle Wolfenstein jest już kompletne (tj. wszystko, co miało się w nim znaleźć, już jest), zespoły developerskie zaś pracują nad testami i poprawkami. Oznacza to, że być może szybciej niż można by przypuszczać pojawi się w sprzedaży... :)

# Championship Manager 4

■ Sir FiDu

**Paul i Oliver Collyer zabrali się właśnie do tworzenia nowej edycji najpopularniejszego menedżera w historii. Postaram się udowodnić, dlaczego gra ta będzie hitem.**

Najistotniejszą zmianą, która dostrzegalna będzie już w momencie pierwszego meczu, jest sposób przedstawienia spotkania. Teraz oprócz opisu będziemy mogli obejrzeć sobie całe spotkanie. Do dyspozycji oddane zostanie nam bowiem malutkie boisko (takie jak w menu taktycznym), na którym naniesione będą kółka z numerami piłkarzy naszych oraz przeciwnika, a także animowana piłka. Niestety, pomyślów na przedstawienie tej propozycji jest naprawdę sporo, a sam wygląd jest jeszcze w powijakach, dlatego też nie ma żadnego obrazka z meczu. A szkoda...

Możliwe będzie także oglądanie powtórek akcji. Wreszcie będzie można przeanalizować, który z obrońców popełnił błąd, dlaczego padła bramka, czy sędzia miał rację przyznając spalonego itd. Znacznie urealni to, jeżeli można tak powiedzieć, Championship Menadżera. Tylko czy nie spowoduje to nadmiernego wzrostu wymagań sprzętowych lub pojemności dysku twardego? Wszak cechą charakterystyczną CM jest to, że chodzi o niemal każdym sprzęcie.

Znacznie większy nacisk położony zostanie na rozgrywkę internetową. Polscy gracze raczej tego nie odczują (bo aby pograć w miarę przyjemnie, potrzebne ma być naprawdę szybkie łącze - SDI to za mało :)). Co zaś zaoferuje nam tryb multislayer... tfu... multiplayer? Szybszą grę - nie musimy czekać, aż wszyscy w grze dadzą "continue", ogranicza nas tylko i wyłącznie prędkość naszego własnego kompa. I to mnie dziwi, bo nie wyobrażam sobie takiej gry - ktoś, kto ma szybszy komputer, może mi sprzątnąć sprzed nosa lepszych piłkarzy? Nonsens. Ale braciom Collyer ufam bezgranicznie - na pewno uda im się rozwiązać to bardzo dobrze.

A co powiecie na to, że w CM4 jedną z opcji będzie... Fog of War!!! Tak, nazwa

nie jest jeszcze pewna, ale pomyśl jedno z fanów tak spodobał się braciom Collyer, że postanowili wprowadzić go w najnowszy CeeMie. Jak będzie to wyglądać? Na jednym ze screenów macie przykład. Krótko mówiąc - niektóre statystyki piłkarzy nie będą nam znane, dopóki nie wyślemy skauta, aby dokładnie przyjrzeć się



danemu klubowi/reprezentacji. Bardzo ciekawe i rozsądne rozwiązanie. Wprawdzie utrudni ono grę, ale jednocześnie sprawi, że będzie ona bardziej satysfakcjonująca. Tylko żeby w CM5 nie wprowadzili trzech ras... :-P

Kolejną nowością będzie rozbudowanie klauzul w kontraktach. I bardzo dobrze, bo obecnie uzgadnianie kontraktu jest (delikatnie mówiąc) ubogie :). Nowe klauzule to między innymi: konieczność rozegrania określonej liczby meczów w sezonie; możliwość odejścia za ustaloną kwotę w przypadku nieuzyskania awansu do pucharów; klauzula sprzedaży do klubu zagranicznego. To tylko wybrane nowości spośród tych, które zapowiadają w transferach bracia Collyer. Ofkoż, uwzględniony zostanie nowy system transferów FIFA, co bardzo mnie smuci (nie można kupować piłkarzy poniżej 18!!!). I ceny za zawodników mają być zbliżone do realnych. Sporo zapew-

GATUNEK: SPORT-EKONOMIA

dzi, ja się będę cieszył, jak spełni się jedynie 50% :).

Większa współpraca z mediami (możliwość wypowiedzi prasowych) oraz kibicami. Zapowiada się ciekawie, bo wreszcie będzie można wygnać swojego prezesa. Zawsze o tym marzyłem. A ponadto znacznie istotniejszą rolę mają odgrywać asystenci oraz trenerzy. Większa rola przywiązana zostanie także do skautów, którzy będą mogli zdawać raporty o zawodnikach, klubach, reprezentacjach. Te sprawozdania mają być niezwykle szczegółowe, choć na screenach za bardzo tego nie widać.

**Championship Manager 4**

■ Producent: EIDOS

Kiedys w to zagramy...

# THE STING!

## KARIERA GANGSTERA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKA  
PL  
CD PROJEKT



**The Sting: Kariera Gangstera** jest grą akcji symulującą życie niezwykle ambitnego złodziejszka imieniem Matt. Akcja gry toczy się w latach 50-tych, w największym wirtualnym, trójwymiarowym mieście jakie powstało na peceta. Niezwykle zabawna i pełna humoru gra, przedstawia losy głównego bohatera jako złodzieja-dżentelmena. Zaczynając „karierę” jako nikomu nie znany

rabuś, gracz musi zdobyć reputację najlepszego włamywacza w mieście. Jedynym skutecznym sposobem będzie dokonywanie coraz bardziej spektakularnych i ambitnych skoków i obrabianie coraz lepiej strzeżonych miejsc. Nic nie przyniesie takiego prestiżu w środowisku jak skok na Bank Centralny i pokonanie najnowszych systemów zabezpieczeń. „Kariera” Matta jest w Twoich rękach.

**Championship Manager 4**

■ Producent: EIDOS

Kiedys w to zagramy...

SPRZEDAŻ WYSŁUKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
www.cdprojekt.com

**neo**

**JoWood**  
PRODUCTIONS

PATRONAT INTERNETOWY  
**Wirtualna Polska**  
www.gry.wp.pl

© 1998 - 2001 neo Software  
Productions GmbH, JoWood  
Productions Software AG. Wszelkie  
prawa zastrzeżone.

## Coś Nowego

### • NN, ale z id!

Trzecim z quakeonowych newsów jest to, że w studiach wspomnianego już przy okazji R&CW Nerve Software, w ścisłej współpracy z id (ich projekt) tworzy się kolejna - nienazwana jak dotąd - gra. Nieestety nie wiemy nic ponad to, co daje się znaleźć na stronie Nerve, mianowicie: "multi-player, co-operative focused game using id technology". Hm, CS do szeszcianu?

### • Escape from Alcatraz

Pamiętacie jeszcze info o strategii teamowej w czasie rzeczywistym (tworzonej przez bułgarskie Philos Laboratories), w której ostatecznym zadaniem będzie wyrwać się z niemożliwego do opuszczenia przed terminowym zwolnieniem Alcatraz? Mamy parę nowych screenów.



### • Romero i Hall - co dalej?

Prawdopodobnie wiadomo wam już, że branżowa legenda - człowiek, który pracował przy Doomach i pierwszym z Quake'ów, Romero, oraz drugi z założycieli ION Storm Dallas - Tom Hall, po ukończeniu prac nad Anachronoxem (recenzja w numerze) poproszeni zostali przez sprawującą kontrolę nad ISD Eidos o zwolnienie foteli. Być może nie doszły do was jeszcze wieści, że zwolnieni panowie postanowili trzymać się razem i - niestety - nie domyślić - dalej robić gry. I to, jak wynika z ich zapewnień, niebanalne, gdyż o "Sin plus Rollercoaster Tycoon plus Age of Empires" nie często się dotąd słyszało. Wygląda jednak na to, że pogniewali się na pecki - ich gra pojawić się ma jedynie na X-boxa i GameBoya Advance.

### • Cossacks: The Age of Enlightenment w październiku

Rosyjskie Russobit-M poinformowało, że dodatek do Kozaków: Europejskich Bojów, nazwany The Age of Enlightenment (Wiek Oświecenia), będzie gotów już w październiku.

### • GodGames - koniec?

A wydawało się, że ich akurat nic złego spotkać nie może - mieć plan wydawniczy z hitami pokroju Rune, Max Payne, DNF, Mafia, Stronghold - uznawanie graczy i nade

GATUNEK: SIM-LOGICZNA

Graliście kiedyś w Monopoli? Widzieliście kiedyś choćby jeden Tycoon? Wiecie, co to Simy? No, to teraz wrzucicie wszystkie te trzy składniki do jednego garnka, dokładnie wymieszajcie, dorzucicie grę w sieci dla maksimum ośmiu graczy, doprawcie smakowitym AI komputera umożliwiającą grę w pojedynkę porządną grafiką 3D, pomnóżcie liczbę komputerowych "ludzików" przez x, tak by wyszło wam ich około dwa tysiące, dorzucicie im jeszcze ich własne zainteresowania i życiowe cele, samochody i psychikę, a to, co wyjdzie...

■ StrangeOne



Jedynie zastąpić planszę, żetony, kostki i innych graczy. Do tej pory nikt tego jednak jakby nie zauważył, aż jakieś osiemnaście miesięcy temu pewna początkująca (w sensie roku założenia, bo jej pracownicy mają w większości całkiem spory staż w branży i za sobą pracę między innymi nad Froggerem czy Serią

FIFA) angielska firma postanowiła coś z tym - oczywiście pod skrzydłami Hasbro - zrobić.

Przed wszystkim pozbyto się tur i planszy. Monopoly Tycoon dzieje się w czasie rzeczywistym i to we w miarę normalnym mieście. Wprawdzie nazwy miejsc zostały tu żywotnie przeniesione ze znanej na całym świecie planszy (do wyboru będzie w dodatku 17 wersji narodowych!), ale miasto

# Monopoly Tycoon

A to, co wyjdzie, będzie, przy odpowiednio dużym wysiłku szarych komórek, w swych ogólnych zarysach przypominać opracowywane obecnie w Hasbro przeniesienie gry Monopoly w świat trójwymiarowej grafiki i czasu rzeczywistego. Na wszelki wypadek pozwolę sobie jednak na trochę bardziej szczegóło-



wy opis tego dania - to tak na wypadek, gdyby intuicja zaczęła komuś płatać figle.

Jak powszechnie wiadomo, pecety (zresztą nie tylko one!) już parę wersji Monopoly widziały. Tyle tylko, że były to jedynie drobne wariacje na temat planszowej wersji tej gry, a przecież współczesny sprzęt potrafi dużo więcej, niż

jest już nie planszą, a normalnym miastem z siatką ulic! W dodatku zamieszkują je "żywi" ludzie, zaludniający mieszkania, bary i chodniki, dojeżdżający do pracy swoimi samochodami, które zresztą także się starzeją! A że gra rozpoczyna się w latach trzydziestych, a kończy w roku 2000 - cóż, trzeba się przygotować na 70 lat rozgrywki, przekładających się na jakieś 50 godzin ciągłej gry!

Ponieważ świat (także w grze) nie stoi w miejscu, na nudę na ekranie na pewno nie będziemy narzekać. Zakładając, że w ogóle będziemy mieli czas na podziwianie widoków! Bo opcji menedżerskich będzie tu co niemiara: aukcje, budowy, wynajmowanie, podkupywanie, wojny cenowe - to tylko drobna ich próbka! Wszystko to wzięte do kupy oznacza, że... cóż, miłośnicy Monopoly, Simów czy Tycoonów już mogą zacierać ręce! Bo zapowiada się prawdziwa uczta! A że za wydanie tej gry w Polsce odpowiada CD Projekt - heh, jakości spożycia czy ceny na pewno obawiać się nie musimy!

**Monopoly Tycoon**  
Producent: Hasbro Interactive

Kiedys w to zagramy...

# JUŻ W SPRZEDAŻY!

## ALIEN NATIONS 2

Alien Nations 2 to gra rozwijająca ideę słynnych Osadników (The Settlers). Kierujesz jedną z trzech nacji. Każda z nich wymaga innej strategii rozgrywki oraz posiada wyjątkowe umiejętności. Niezależnie jaką kierujesz rasą po raz pierwszy masz okazję obserwować tak naturalny rozwój swojego plemienia. Każdy obywatel ma swoje imię, charakter i upodobania. Nie musisz też swym poddanym cały czas wydawać rozkazów. Sami robią to co uznają za właściwe w danej sytuacji: zdobywają pożywienie, ścinają drzewa, rozmnażają się... No właśnie, możesz zapomnieć o „produkowaniu ludzi”. To Twój poddani połączeni w pary, zajmują się tym. Zabawy i psoty dorastających dzieci są miłym urozmaicheniem Twojej osady. Dzięki możliwości powiększenia obrazu bez utraty jakości grafiki, możemy z wielką precyzją podglądać naszych osadników. Nowatorstwo odwzorowania rozwoju społeczeństwa i piękna grafika to nie wszystko. Od teraz masz dwie różne drogi prowadzące do podporządkowania pozostałych plemion: wojnę lub dominację gospodarczą. Buduj, rządź, odkrywaj, walcz!

- Trzy odmienne rasy Pimmonowie, Amazonki oraz Sajikisowie.
- Zapierająca dech w piersiach, niezwykle szczegółowa grafika 3D z możliwością płynnego powiększania terenu rozgrywki, pozwalająca dostrzec najdrobniejsze szczegóły codziennego życia naszego plemienia.
- Ponad 120 postaci o niepowtarzalnym wyglądzie oraz cechach charakteru.
- Symulacja rozwoju społeczeństwa uwzględniająca naturalne procesy tj. tworzenie rodzin, rodzenie dzieci, dojrzewanie, nabywanie umiejętności.
- Ponad 100 różnego rodzaju budynków w całej grze.
- Intuicyjna i prosta obsługa, pozwalająca skoncentrować się na rozgrywce.
- Dwie drogi prowadzące do zwycięstwa: wojna lub dyplomacja
- Możliwość rozgrywki w trybie dla wielu graczy w trybie LAN (deathmatch, rozgrywka ekonomiczna i gra na czas) oraz na Internecie.
- Profesjonalna, Polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt.

Dodatkowo w zestawie pierwsza część gry Alien Nations po polsku GRATIS!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

CD PROJEKT

DOBRA CENA - DOBRA CENA - DOBRA CENA

99<sup>90</sup>

ZŁOTYCH

W pudełku z grą dodatkowo znajdziesz grę **ALIEN NATIONS PL** pierwszą część sagi Alien Nations i **PODKŁADKĘ POD MYSZ GRATIS!**

OPRACOWANIE WERSJI POLSKIEJ I WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE

**CDPROJEKT**

www.cdprojekt.com

PATRONAT INTERNETOWY

Wirtualna Polska

www.gry.wp.pl

**JoWood** Productions

WSPRZEDAŁ WYSTĘPOWA

ZAMÓW JUŻ DZIŚ

(0-22) 519 69 69

www.wirtualna.com.pl

© 2001 JoWood Productions Software AG. Wszelkie prawa zastrzeżone.

## Coś Nowego

wszystko leżące u podstaw Gathering of Developers (tak bowiem należy czytać skrót G.O.D., później God) szczera chęć robienia gier, które po prostu cieszą, to wszystko, o czym może marzyć

twórca i jego wydawca... Jak się okazuje, w czasach wywołujących ataki serca bilansów i padających dot-comów należy jeszcze dysponować ogromnym kapitałem rezerwowym. To jego brakiem tłumaczy aktualny właściciel GodGames - Take 2 Interactive - decyzję włączenia GodGames w swoje własne ramy strukturalne. Konsolidacja nie oznacza jednak rezygnacji z marki - Take 2 ma zamiar umieszczać logo GodGames na wszystkich wydawanych produktach (plan wydawniczy się nie zmienia), więc być może, gdy wskaźniki kursów akcji dot-comów pójdą w górę, a ludzie na powrót pokochają pecety, samodzielne Zrzeszenie Twórców znów zaistnieje?

### • Episode II - znamy tytuł!

Zgadza się, nie ma jeszcze gier ze Star Wars Episode II w tytułach, jednak wiemy na pewno (boss LucasArtsu nam powiedział :), że pierwsze zapowiedzi takowych pojawiają się jeszcze w tym roku. Ponadto Star Wars to po prostu Star Wars (żeby nie powiedzieć - część życia) i w ogóle, więc tytuł części drugiej sagi Star Wars

brzmie Attack of the Clones (po naszymu: Atak Klonów). Cóż, na pierwszy rzut oka nie najlepiej, gdy jednak porównać go do np. The Empire Strikes Back (czyli Imperium Kontratakuje), nie jest tak źle.

### • Speedball Arena

Gry ze Speedballem w tytule były jak dotąd domeną konsol. Ich twórcą jednak, Bitmap Brothers (twórcy 22/Steel Soldiers), zdecydował się przysunąć szturm również na blaszaki. Pecetowa wersja Speedballa, Arena, pojawiła się już w początkach 2002! Będziemy was informować na bieżąco, co z nim.

GATUNEK: **SPORT**

■ Marcin  
"Martins" Mazgaj



Seria FIFA jest swoistym fenomenem. Ostatnio ludzie z EA Sports rokrocznie wypuszczają niemal ten sam produkt co poprzednio, fani marudzą, a następnie... kupują gierkę i z utęsknieniem czekają na kolejną część. Nie wiem, może to magia tytułu? Po prostu nie wiem. W każdym razie ja robię dokładnie tak samo, jak przed chwilą napisałem... czyli wynika z tego, że obecnie jestem w stanie oczekiwania na FIFA 2002. A co takiego w niej znajdziemy? Już mówię.



Po pierwsze, autorzy gry od nowa przygotowali cały gameplay (system gry). Czyli teoretycznie łatwiej będzie o takie rzeczy jak długuuuuuuu podania czy też zagranie piłki "z klepki". Długość i czas wslizgu mają mieć wpływ na jego skuteczność. Po prostu będzie nowy system podań i jakichkolwiek zagrań piłki.

Dostępnych ma być 16 licencjonowanych lig (m.in. angielska, hiszpańska, Bundesliga i MLS, prawdopodobnie nie będzie najuczciwszej ligi świata - czyli polskiej :) oraz około 175 reprezentacji

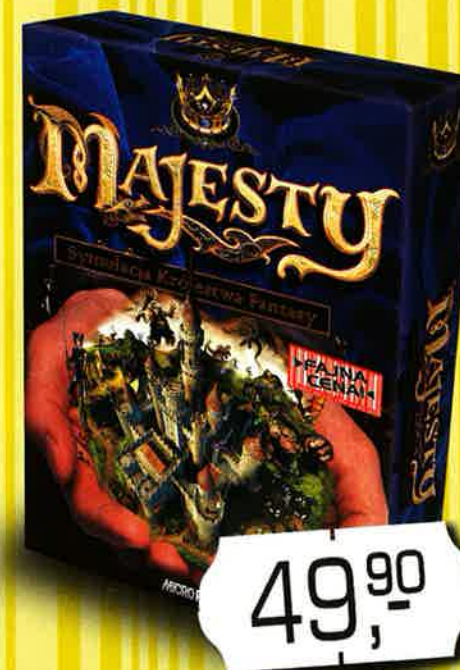
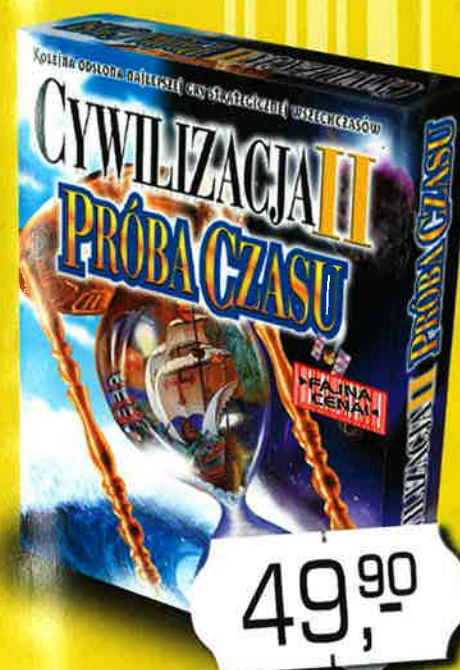
narodowych (zaraz... czy to przypadkiem nie wszystkie reprezentacje świata?). Jeśli chodzi o tryby gry, to będziemy mieli możliwość rozegrania meczu towarzyskiego, sezonu, treningu, pucharu lub stworzonego przez siebie turnieju. Jeśli poprowadzimy drużynę klubową, to za zwycięstwa będziemy otrzymywać kasę.

Jednak najważniejszy w całej grze ma być tryb kwalifikacji do World Cup 2002. W nim wybierzemy reprezentację i weźmiemy udział w eliminacjach Mistrzostw Świata. Zakwalifikowanie się

# JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA SERIA GIER WIELKIE HITY TERAZ ZA POŁOWĘ CENY!



Po takiej naklejce poznasz naszą serię.



W „Fajnej cenie” kupisz także:



FAJNA CENA TO NOWA SERIA GIER. W KTÓREJ MOŻESZ KUPIĆ NAJWIĘKSZE HITY NAWET ZA POŁOWĘ CENY (49.90). CO NAJWAŻNIEJSZE KUPUJĄC GRĘ Z SERII FAJNA CENA DOSTAJESZ GRĘ WYDANĄ DOKŁADNIE TAK JAK NORMALNA EDYCJA. JEDYNĄ RÓŻNICĄ JEST NAKLEJKA Z NAZWĄ NASZEJ SERII. KTÓRĄ MOŻESZ ŁATWO ODKLEIĆ.

SPRZEDAŻ WYSŁUKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
www.cdprojekt.com

Wszystkie nazwy własne, loga i charakterystyczne elementy graficzne są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie inne znaki towarowe i handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawowitych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

## Coś Nowego

### Internetowa eXtra gra

Wraz z rozwojem projektu "eXtra Gra", rozwija się też jego strona [www.extragra.com](http://www.extragra.com). Trzy miesiące prac zaowocowały rozbudową działu newsów, który jest codziennie aktualizowany o wiadomości dotyczące samego projektu, jak i gier, które są wydawane w tym pakiecie. Powstały nowe działy, m.in. dotyczący poszczególnych numerów XG, w których można znaleźć wyczerpujące informacje o każdym z tytułów. Na stronie na bieżąco udzielane są odpowiedzi na najczę-

sto finałów odblokuje ukryte tryby gry i cheaty. Ten tryb ma w sobie zawierać rozszerzony system zmęczenia i kontuzji. To dobrze, bo w poprzednich częściach te kontuzje były naprawdę nierealistyczne - nigdy mi się nie zdarzyło, aby zawodnik, który był "injured", pauzować dłużej niż przez 2 mecze :(, Może programistom z EA Sports przynajmniej uda się zbliżyć do poziomu, jaki w tej kwestii prezentuje Championship Manager.

EA Sports zupełnie od nowa wykonali grafikę gry. Czyli to, co zobaczymy w tej części, to nie kolejny upgrade grafy, lecz wykonana niemalże od zera NOWA grafika. Widownia ma wyglądać jeszcze realistyczniej, podobnie jak zawodnicy (bardziej rzeczywiste i realne twarze, uczesania itp.). No dobra, ja tam wiem



swoje - autorzy każdej sportówki mówią coś takiego, a ile w nich wtedy nie kłamie? No, może 1/3. Aha, w tym miejscu warto dodać, że autorzy FIFA 2002 za prawdziwe pieniądze sprzedali wirtualne reklamy, które pojawiają się w grze. Wiecie - chodzi o te tablice dookoła boiska...

Co można powiedzieć o warstwie dźwiękowej FIFA 2002? Nooooo... niewiele. EA Sports obiecują lepszy komentarz (ciekawe, kto będzie komentował?, bo jeśli znowu Motson, to ja to wszystko... ech, nawet pisał nie będę, bo korekta i tak by wycięła :)) i oddzielne odgłosy fanów obu grających drużyn. Namiastkę tego mieliśmy w poprzednich częściach gry. Pamiętacie np., gdy Brazylia strzeliła gola, to na stadionie rozbrzmiewała samba. Zmianie ulegnie inteligencja sędziów i zawodników. Podobno nowe AI sprawia, że piłkarze inteligentnie przemieszczają się po boisku oraz są w stanie wykonać sztuczki, o jakich dotychczas mogliśmy tylko marzyć. Jeśli jakiś zawodnik będzie zmęczony, to zostaniemy o tym powiadomieni, a komputer wybierze najlepszego zmiennika. Również sędziowie mają nowe AI. I dobrze, bo to, co wyczyniali w FIFA 2K1, nie mieści się w głowie! Cóż, miejmy nadzieję, że teraz będzie lepiej. A chyba będzie, bo np. kiedy zawodnik zdener-

wuje sędziego, będzie to miało wpływ na dalsze zachowanie pana w czerni.

Autorzy obiecują, że teraz taktyka będzie miała dużo większe znaczenie. Pożyjemy, zobaczymy...

Jak już gdzieś tam wyżej napisałem, w grze ma się pojawić system podpowiedzi, który będzie nam sugerował odpowiednie zmiany. Oprócz zmian zawodników będą to też zmiany taktyczne.

FIFA 2K2 ma nam dawać duże możliwości personalizacji gry - można będzie tworzyć własnych zawodników, drużyny i ligi. Po raz pierwszy możliwe będzie też przekonfigurowanie klawiszy sterujących. Można będzie zmienić QWEASD na jakieś inne. Jeśli o mnie chodzi, to... dziękuję, nie skorzystam. Poprzednie sterowanie jak najbardziej mi odpowiada.

Poza tym warto chyba napisać o trybach rozgrywki, a tych w FIFA 2002 znajdziecie pięć: kwalifikacje do Mistrzostw Świata w Japonii i Korei, mecz towarzyski, rozgrywki ligowe w 16 najlepszych ligach świata, trening oraz możliwość dowolnego skonfigurowania rozgrywki. Spośród nich najbardziej obiecujący wydaje mi się ten pierwszy. Nie tylko kopimy piłkę na boisku, ale i jednocześnie musimy być trenerem. Nie zabraknie również edytora - za jego pomocą możemy pokusić się o stworzenie własnej ligi, drużyn oraz zawodników.

Tak w skrócie wygląda to, co zobaczymy w nowej FIFA. Autorzy obiecują naprawdę duże zmiany. Czy wyjdzie z tego coś ciekawego? Nooooo... nie wiem. Oni co roku obiecują duże zmiany i nic (oprócz grafiki i składów) nie zmieniają. Ale tym razem szykuje się rewolucja. No cóż... gra ma ukazać się pod koniec bieżącego roku. Wtedy okaże się, czy deklaracje ludzi z EA Sports były prawdziwe.

### FIFA 2002

Producent: EA Sports



Kiedyś w to zagramy...

# To już przesada !!! Takie gry za taką cenę !?!

**Atlantis**  
Dyski 1 i 2  
29,90 zł

**Messiah**  
19,90 zł

**Freospace**  
19,90 zł

**Extra Klasyka**  
GIER KOMPUTEROWYCH

## W sprzedaży we wrześniu!

Więcej informacji pod adresem: <http://gry.wp.pl/new/extra/extra.html>

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



**Coś Nowego**

## Tom Clancy's: Ghost Recon

■ Krzysztof "BAKTERRIA" Mielnik

Noc była wyjątkowo spokojna, więc strażnicy od czasu do czasu pozwalali sobie na ucięcie niekontrolowanej drzemki. Gdyby przyjrzeć się uważnie, możliwe byłoby dostrzeżenie poruszających się cicho niczym duchy kilku postaci, które z każdym momentem coraz bardziej zbliżały się do obwarowań.

Chwilę później zaledwie jeden znak, jedno skinięcie dłoni rozpętało burzę, której nie sposób już było powstrzymać...

• **Heroes IV - cena i...**

Z narażeniem życia i wchodząc przez dach, udało się nam zdobyć informację na temat tego, czego możemy oczekiwać po cedeprjektowej premierze Heroes IV. Po pierwsze, data premiery: listopad tego roku. Po drugie, stojące się tradycją CD Projektu bonusy w pudełku - tym razem, o radości! w postaci... Heroes of Might & Magic II (taadaa!)! Po trzecie wreszcie, cena całości: 99 zł! Ech, znów mam na co czekać... :)



• **V12 - nareszcie!**

V12 to zmodyfikowany, usprawniony engine Tribes 2, dzieło Garage Games, która w porozumieniu ze Sierrą udostępniła je (naturalnie odpłatnie) innym twórcom. Nie byłoby może nic szczególnego w tej informacji, gdyby nie to, że opłata licencyjna nie wynosi zwyczajowych setek tysięcy dolarów, lecz dolarów tych... 100, słownie: sto! Naturalnie istnieją poważne ostrzeżenia wolności ewentualnych klientów (co uniemożliwiało ma ro-

GATUNEK: FPP/SIM



nek twórcom gier FPP, udowadniając, że używanie szarych komórek nie jest obce także i fanom tego gatunku.

Ghost Recon będzie kolejną grą taktyczną opartą na kanwie twórczości tego pisarza. Podobnie jak w prekursorze, także i tu do czynienia będziemy mieli ze specjalnym oddziałem wojskowym, któremu za cel postawiono zażegnanie kryzysowej sytuacji. Tym razem miej-

Z nazwiskiem Toma Clancy'ego spotkała się już z pewnością większość z was. O ile nie poprzez czytanie jego bestsellerowych książek, poruszających tematykę militarną, o tyle już na pewno za sprawą kultowego filmu "Polowanie na Czerwony Październik", którego scenariusz oparty został właśnie na jednej z powieści pisarza. Jeżeli jednak mimo wszystko w dalszym ciągu nie kapujesz, o kim piszący tę zapowiedź prawi - oznacza to, że nadszedł czas na ostatni i zarazem najważniejszy dla nas wszystkich argument w postaci gry znanej jako Rainbow Six. Produkcji, która wyznaczyła zupełnie nowy kieru-



# WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL  
www.interia.pl

poleca

## THRONE OF DARKNESS

PL  
WERSJA POLSKA

*Na starożytnych ziemiach Yamato, potężny i wygłodniały władca, by żyć wiecznie, zaprzedał swą duszę demonom. Na spokojnych dotąd ziemiach zapanował chaos. Demon Raien wraz z hordami przerażających potworów i nieumarłych rozpoczął pustoszyć kraj. Ziemia spłynęła krwią niewinnych ludzi. Ostatnią nadzieją jesteś Ty.*

*Użyj swych 7 wiernych samurajów, by uzbrojony w magię starożytnych, wspaniałą broń oraz spryt zniszczyć Reiena - zanim ciemność spowije cały świat...*



współwydane przez:

PLAY

SIERRA

opracowane przez:

CLICK

sprzedaż wysyłkowa:

MIG

patronat:

TENBIT.PL

© 2001 Sierra On-Line, Inc. All Rights Reserved.

## Coś Nowego

bienie przekrętów), z drugiej strony - gdzie indziej grupa nieznanych nikomu, lecz piekielnie złośliwych zapaleńców znajdzie a) świetny engine, b) pewność, że ich dzieło zostanie wydane przez potentata tej rangi co Sierra?

Młodzi, zdolni - do kompów!

### • Dynamix - RIP

Lista tych, którzy odeszli, wydłuża się. Kolejną pozycją jest studio istniejące, wydawać by się mogło, od zawsze - Dynamix, twórca m.in. StarSiege'a czy wspomnianego przy okazji engine'u V12 - Tribes 2, który skasowano w ramach reorganizacji Sierry. :(

### • Deadly Dozen

Deadly Dozen tłumaczyć można jako "Śmiertelna dwunastka", co od razu daje pewne pojęcie na temat tego, czym ma być kryjący się pod tytułem produkt. Tym z was, którzy nigdy dotąd nie widzieli Parszywej dwunastki (w orygl. Dirty Dozen) podpowiadamy - II wojna światowa, grupa żołnierzy alianckich wysłanych w samobójczą akcję głęboko za liniami wroga itd., itp. Gra to kolejny z modnych w tej chwili teamowych shooterów: 10 zadań, grupa do 6 osób naraz, cały arsenał broni (od Garlanda po Panzerfaust), możliwość wykorzystywania pojazdów... Co ciekawe jej wydawca, Infogrames, świadome tego, że Deadly Dozen ma potężnych konkurentów - Activisionowe Return to Castle Wolfenstein oraz electronicartsowe Medal of Honor: Allied Assault - zdecydowali się sprzedawać ją w cenie stanowiącej mniej niż połowę planowanej ceny konkurencji.

### • ZAX

Nadchodzi strzelanina, jakiej dawno nie było! Gra Zax z pewnością zainteresuje wszystkich fanów tego gatunku. Gracz wciela się w żołnierza Galaktycznego Imperium, który - lądując awaryjnie na nieznanym planecie - walczy o przetrwanie. Zax musi naprawić swój pojazd i czym prędzej powrócić do bazy. Jednak wszystko będzie zależało od ciebie, graczu. Zax zostanie wydany w polskiej wersji językowej przez firmę CD Projekt.



### • Industry Giant 2

Nadchodzi kolejna część przeboju sprzed lat - Industry Giant 2! Jak poinformowała firma JoWooD, gra zostanie wydana na przełomie listopada i grudnia. W chwili obecnej trwają prace lokalizacyjne. Ce-

scem akcji okaże się Rosja, w której to - ni stąd, ni z owąd do władzy doszła niezwykle groźna grupa ultranacjonalistów. W świetle zbliżającego się ogólnoswiatowego załamu, Amerykanie wysyłają na miejsce jedną ze swych najlepszych jednostek - tytułowe Duchy, za których od tego momentu odpowiadać będziemy tylko my.

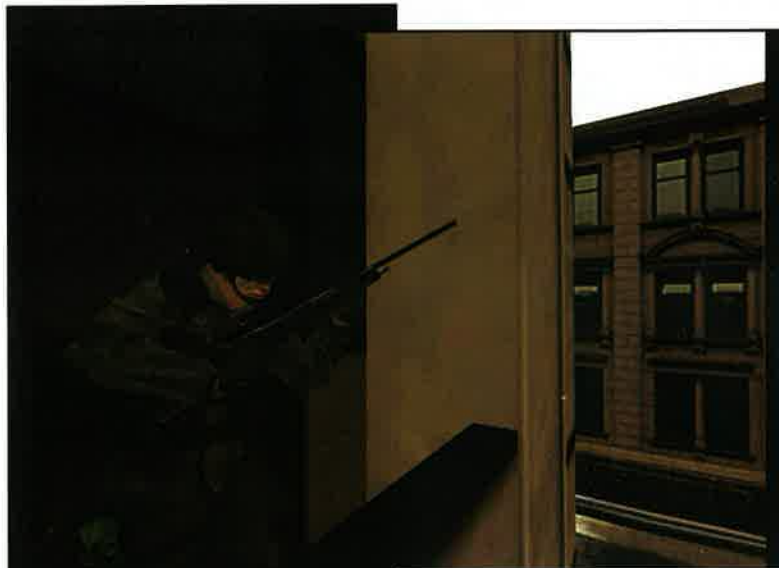
No, może nie tak do końca... W celu urozmaicenia rozgrywki autorzy obiecują bowiem, iż w ekstremalnych sytuacjach, gdy nasze siły okażą się jednak zbyt słabe w starciu z wroga nawałnicą, udostępniona zostanie możliwość wezwania posiłków. Z pomocą czołgów bądź śmigłowców szturmowych walka stanie się z pewnością o wiele łatwiejsza, jednakże, jak łatwo się domyślić, ilość okazji do wprowadzenia tego typu rozwiązań będzie mocno ograniczona.



Innym elementem, który odróżniałby Ghost Recon od "Rejnbofa", ma być zaimplementowany system zdobywania doświadczenia. Po każdej udanej misji nasi żołnierze będą ulepszali swe statystyki w jednej z czterech głównych cech: posługiwaniu się bronią, wytrzymałości, dowodzeniu grupą oraz umiejętności pozostawiania niewidocznego. Warto też wspomnieć, że wyżej wymienieni różnić się będą również ze względu na wykonywane czynności. Zatem będziemy mieli do czynienia m.in. z fachowcami w dziedzinie pirotechniki, obsługi ciężkiego sprzętu, jak i oczywiście z niezastąpionymi snajperami.

Gra, choć nadal obsługiwana przez engine znany z Rogue Speara, za sprawą jego znacznego udoskonalenia ma wyglądać znacznie nowocześniej. Świadczyć ma o tym chociażby 600 występujących tu ruchów odwzorowanych za pomocą motion capture, wobec 400 znanych z tamtego tytułu. Również inteligencja zarówno członków naszego teamu, jak i komputerowych przeciwników ma wykonać krok naprzód. (Zaatakowani za priorytet obiorą znalezienie bezpiecznego schronienia, by dopiero wtedy podjąć wymianę ognia.)

O środkach destrukcji, które przyjdzie nam dźwżyć w swych wirtualnych dło-



niach, dotychczas wiadomo niewiele. Na pewno będziemy mieli możliwość postrzelania z HK OICW, M-4, M-16, SM 82 czy najsmakowiciej przedstawiającej się wyrzutni rakiet przeciwpancernych M-136, aczkolwiek o dużej części giwer przyjdzie nam pewnie dowiedzieć się dopiero podczas bezpośredniego zetknięcia z tym tytułem.

No i na koniec pozostał nam tryb multiplayer. Pomimo że o rodzajach rozgrywki, jakie toczyć będziemy poprzez sieć, autorzy skrupulatnie milczą, możemy już być pewni faktu, że do jednorazowej potyczki będzie mogło wylec aż do 36 zawodników, a także - co ciekawe - udostępniona zostanie możliwość spotkania się z graczami, którzy w kopię grać będą na X-Boksie.

Na ile szumne są w istocie obietnice ludzi z Red Stormu, przekonamy się jesienią. Póki co, proponuję kolejną rundkę w... Rainbow Six. :)

**Tom Clancy's: Ghost Recon**

Producent: Red Storm Entertainment

INTERIA.PL  
www.interia.pl poleca

# JUŻ W SPRZEDAŻY

## PRZEMILCZANY ROZDZIAŁ W HISTORII MYSTA

# MYST III EXILE

PL  
WERSJA POLSKA

*Odkryj tajemnicę  
zgorzkniałego człowieka w zruinowanym świecie*

*Zagraj w polską wersję  
opowieści o tragedii i zemście*

*na 4 płytach CD  
i w rozsądnej cenie*

współwydane przez:

opracowane przez:

sprzedaż wysyłkowa:

patronat:

strona rekomendowana:

PLAY

Ubi Soft

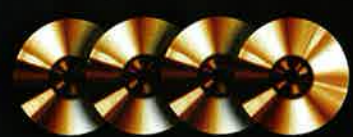
prosto studios

MTG

TENBIT.PL

http://myst3.gry-online.pl  
GRY OnLine  
www.gry-online.pl

99  
przyszła cena



## Coś Nowego

Iem gry jest stworzenie niezależnego Imperium Finansowego. Aby osiągnąć założony cel, gracz wcieli się w przedsiębiorcę, który poprzez zarządzanie zasobami, produkcją oraz zakupem i sprzedawą będzie dążył do wypełnienia swojej życiowej misji. Doskonała grafika i animacje to niewątpliwie wielkie atuty Industry Giant 2, ale to jeszcze nie wszystko. Producent gry zapewnia, że czeka nas jeszcze wiele niespodzianek.



#### • Alien Nations 2 PL - superpakiet!

Doskonała gra strategiczna Alien Nations 2 trafiła do sklepów w całej Polsce w bardzo atrakcyjnym pakiecie, niedostępnym poza granicami naszego kraju! W kartonowym pudełku znajdują się:

- gra Alien Nations 2 PL w opakowaniu DVD
- Alien Nations 1 w polskiej wersji językowej w opakowaniu DVD
- podkładka pod mysz z motywem z gry
- instrukcja oraz karta rejestracyjna

Wszystko to będzie dostępne w cenie 99,90 złotych w sklepach w całym kraju!



#### • DOOM 3 i Rezner

Trent Reznor - założyciel "terror industrialny" - Nine Inch Nails, twórca muzyki i sfx-ów do Quake'a (jak myślicie, czemu na pudełkach z ammo do nalguna są literki NIN - "Dziwociocalowe gwoździe"? :) najprawdopodobniej skomponuje ścieżkę dźwiękową i zaaranżuje efekty także do nowego Doom! Przy okazji padło też do wiadomości publicznej, że nowy DOOM (więc pewnie i Quake IV) w pełni wykorzystuje system 5.1 audio i - choć to akurat nas, hardcore'owców pociąga - będzie wersja DOOM 3 na X-box.

#### • Max Payne - film

Właściwie nie powinno być zaskoczeniem dla nikogo, lecz zawsze to lepiej mieć czarno na białym (w tym szczególnym przypadku - do-

# Counter Strike: Condition Zero

■ Ghost

**Trudno jest przecenić rolę, jaką przez całe lata odgrywali twórcy-amatorzy w świecie gier. Ale nastały czasy, gdy wydawało się, że ich dni są już policzone. Twórcy produkujący gry w domowych zacisznych kąciach byli powoli wypierani przez wielkie zespoły z Ameryki, Europy i Japonii, stopniowo globalizujące swoją produkcję i zdobywające dominację na światowych rynkach.**

**A**le ten proces zatoczył koło. Pewnego razu, gdy solidnie opłacany zespół zawodowców stworzył silnik gry, grupy nieopłacanych twórców modów podjęły się zmodyfikowania go do takiej postaci, w jakiej pozwoliłyby on im dobrze się pobawić. Silnik, o którym jest mowa, to oczywiście Half-Life. A chyba najsympatyczniejszym / najlepszym / najprzyjemniejszym itd. modelem do niego jest Counter Strike. Cieszy się po dziś dzień niesamowitym powodzeniem i budzi ogromne emocje.

Wówczas na scenę ponownie wkroczyli wydawcy. I zajęli się czymś, co zostało nazwane Counter Strike: Condition Zero. Jest to wykonane przez Valve rozwinięcie... Counter Strike'a. W tym niesamo-

GATUNEK: FPP/SIM



witym, cyklicznym ruchem zawodowcy piszą rozszerzenie do amatorskiego rozszerzenia fanowskiego ich własnej gry! Ale się namiętnie!!!

Mieliśmy możliwość porozmawiać z Erikiem Johnsonem o CS: Condition Zero i zapytać o to, jak ten tytuł pasuje do nadchodzących gier spod znaku Valve. Counter Strike: Condition Zero jest jak na razie jedynym tytułem w rodzinie CS, który oferuje rozgrywkę w trybie pojedynczego gracza. Posiada również nowe cechy rozszerzające możliwości engine'u w trybie multiplayer. To nie jest Counter Strike 2 ani też w żaden sposób nie będzie nawiązywać do Team Fortress 2! - powiedział. Gra będzie używać podkręconego silnika Half-Life, na którym był zbudowany oryginalny Counter Strike. Jednym z bonusów takiego rozwiązania zarówno dla graczy, jak i firmy Valve jest fakt, że dzięki temu do rozgrywki nie będą potrzebne maszyny o specjalnie rozbudowanej architekturze. Mimo że mapy będą powiększone, to nawet użytkownicy posiadający nie za szybki sprzęt będą mogli cieszyć się swobodną grą. A firma Valve może liczyć na szersze grono klientów. Gry pożerające zasoby naszych komputerów, takie jak Quake III Arena, spowodowały, że wiele osób odpuściło sobie zakup tej pozycji, gdyż ich maszyny nie dawały sobie z nią rady, nawet przy uproszczonej grafice z małą ilością efektów.

"To jest interesujący projekt", entuzjazmuje się Johnson, "jak wszyscy inni, dosyć dużo gramy w CS. Silnie odczuwaliśmy potrzebę eksplorowania się tą on-line'ową grą w trybie pojedynczego gracza, a jednocześnie chcieliśmy jeszcze rozszerzyć możliwości, jakie oferuje gra w trybie multiplayer. Oto, do czego dążyliśmy. Dlatego CS: Condition Zero, choć bazuje na Half-Life'ie, jest wyposażony w kilka modyfikacji, które wzbogacają grafikę, pozwalają wykorzystywać modele zbudowane z większej liczby wielokątów oraz wprowadzają kilka ciekawych nowinek, takich jak transmisja głosu czy tryb widza. Jednak podstawową różnicą decydującą o unikalności tej pozycji w rodzinie Counter Strike'a jest możliwość grania w trybie off-line. W takim przypadku reszta twojej drużyny (i oczywiście wrogowie) będzie kontrolowana przez rutynowe boty (AI). Mają być one trochę lepsze od kodów, jakich użyto do stworzenia przeciwników czy zakładników w CS-ie".

Johnson wyjaśnił, jak to będzie zobrażone w grze. "Jako jedna z postaci gracz będzie mógł oddziaływać na inne postacie (i wzajemnie) poprzez wydawanie i wykonywanie rozkazów, podobnie jak to ma miejsce w rozgrywce multiplayerowej z udziałem żywych graczy. Ale bynajmniej nie łamiemy tradycyjnego modelu tej serii. W Condition Zero możemy zagrać jako zespół lub... jako zespół. W jednym wypadku z udziałem botów, a w drugim z pomocą AI komputera. Kluczem do Counter Strike: Condition Zero jest fakt, że pozwalamy załączyć się w uniwersum CS-a bez potrzeby posiadania sieci. A mimo wszystko użytkownik będzie miał wrażenie, że uczestniczy w rozgrywce zespołowej. Podstawowa mechanika rozgrywki multiplayer została wyciągnięta i przystosowana do zabawy z jednym uczestnikiem. Nie popelniamy jednak pomyłki, myśląc, że ponownie próbujemy wynaleźć proch. Wszystkie postacie, broń, hierarchie, mapy itp. dodaliśmy do obu trybów gry. Tak samo do single player, jak i do multiplayer."

Choć ekipa na razie milczy na temat nowego uzbrojenia i możliwości używania pojazdów, wygląda na to, że nie będą w tym miejscu odstawać od innych. Na coś z tych rzeczy możemy liczyć w finalnym produkcie. Valve wprowadził też kilka nowych postaci. Jeden z nowych znajomków to żołnierz rosyjskiego Specnazu. Gdy spyaliśmy Erika Johnsona, czy ludzie nie będą im mieli za złe, że Condition Zero jest tworzone jako całkowicie komercyjny produkt, ten odpowiedział, że czas, aby Counter Strike został stworzony profesjonalnie. "Pojęcie, że Counter Strike jest darmowy, jest niezbyt ścisłe. W końcu, żeby zagrać w ten dodatek, gracz zmuszony był nabyć jeden z produktów z linii Half-Life. Myślę, że ludzie będą zainteresowani zagranem w wysokiej jakości produkcję dla jednego gracza, zawierającą wiele nowych rozwiązań przeznaczonych dotąd tylko dla graczy multiplayerowych."

**Counter Strike: Condition Zero**

Producent: Valve



## Coś Nowego

Kładnie na odwrót! - będzie film na podstawie Maxa Payne'a! Pierwsze znaki tego znaleźć można było już w (angielskiej) instrukcji do tego znakomitego shootera TPP, teraz jednak wiemy już na pewno: prawa do produkcji filmu, a być może serialu opowiadającego historię gliniarza, "któremu nie pozostało już nic do stracenia", nabył Collision Entertainment. Film/serial ma powstać w ścisłej współpracy z twórcami/wydawcami gry, jego/ich dystrybucją na świecie zajmie się Abandon Entertainment.

#### • EA sama sobie

Electronic Arts po raz kolejny postanowiło stworzyć sobie własne ECTS (Electronic Trade Show, czyli jesienne "święto graczy", które rozpocznie się 2 września w Londynie). Impreza, w której uczestniczyć można wyłącznie dzięki posiadaniu imiennego zaproszenia, odbędzie się w siedzibie firmy w Chertsey. W jej ramach pokazane zostaną m.in. FIFA 2002 i F1 2001, Medal of Honour: Allied Assault, Harry Potter and the Philosophers Stone.

#### • Icewind Dale 2

Nie, nie myślałem zmęczone oczy - sequel znakomitego hack&slash role-playing game w świecie Forgotten Realms już się robił. Niestety, wszystkich, którzy spodziewają się czegoś nowego, musimy zmartwić - gra ma być swoistym kołem ratunkowym Interplaya, więc powstaje w oparciu o niezmodyfikowany Infinite Engine w naprawdę ekspresowym tempie (krąży wieści o wydaniu ID2 nawet na te święta!).

Przy okazji: najprawdopodobniej prace nad Icewind Dale 2 podjął team pracujący nad Fallout 3.

#### • Dungeon Siege - w 2002

Neverwinter Nights (Bioware/Interplay), których premierę przełożono na początek 2002, nie musi już obawiać się, że ich najgroźniejszy rywal - Dungeon Siege (Gas Powered Games/Microsoft) - również pojawi się dopiero w przyszłym roku. Wygląda na to, że miłośnicy dobrych role-playów święta spędzą przy stole, nie zaś, jak wymaga tradycja - przed komputerami...

#### • IM Group "Business Partner of the Year 2001" EA!

IM Group: "Mio jest nam Państwa poinformować, że na tegorocznej Konferencji Partnerów Handlowych Electronic Arts, która tym razem odbywała się w Vaxholm pod Sztokholmem, firma IM GROUP (czyli my) otrzymała wyróżnienie "Business Partner of the Year 2001". Do konkursu przystąpiły firmy zajmujące się, tak jak my, współpracą z EA w zakresie dystrybucji najlepszych gier komputerowych na świecie!!! Jako najlepszy dystrybutor gier Electronic Arts będziemy sta-

## Coś Nowego

rali się nie zawieść Państwa zaufania i utrzymać naszą pozycję także w przyszłym roku". Gratulujemy!



### Granada II

Anonsowana jako jeden z najlepszych dreamcastowych role-playów Granada II pojawi się, przemyślnie Ubi Soft, na peckach jeszcze tej zimy. Jako że na tym konsolowych role-playach znam się mało (a w zasadzie wcale), poproszę na stwierdzenie, że konwersja ma być dokładna, co oznacza, że w żaden sposób nie będzie różnić się od konsolowego prototypu.

### Master of Orion 3

Sześć długich lat musieli czekać fani Master of Orion na kolejną, trzecią już część serii. Czas ten jednak, zdaniem twórców, nie został zmarnowany i MoO3 ma być najbardziej kompletną ze wszystkich gier z gatunku podboju galaktyki i rzeczywiście - nawet po obejrzeniu przelotnego listy features zdaje się potwierdzać to zapewnienie: 8 różnych, grywalnych ras, w obrębie każdej z nich zaś do 3 zróżnicowanych gatunków, galaktyki złożone nawet z 256 gwiazd, z których każda może posiadać system nawet ośmiu planet... Warto czekać.

# Wiggles

## StrangeOne

Pewnego dnia Odyń obudził się, w każdym razie rozpoczął dzień od dużego problemu. Jakiś czas temu ze smyczy zerwał mu się Fenris, ale fakt ten zdążył już opuścić jego głowę, ginąc w mrokach dziejów. I pozostawałby tam pewnie do końca świata, gdyby nie dzisiejszy ranek. Poranny goniec przyniósł bowiem Odyńowi bardzo niepokojące wieści o transformacji tej miłej niegdyś psiuni (\*) w piekielnego czworonoga siejącego postrach w podziemnych krainach. Chcąc, nie chcąc, Jednooki musiał coś z tym zrobić. A żeby samemu pod ziemię nie schodzić, złożył propozycję (jak to zazwyczaj w takich sytuacjach bywa - nie do odrzucenia) tytułowym Wigglesom.

W takim mniej więcej momencie przyjdzie nam przejąć jeden z pięciu klanów tytułowych skrzatów (bo tym właśnie są te tajemnicze Wigglesy) i poprowadzić go ku czekającemu pod ziemią przeznaczeniu. A że droga wiedzie przez pięć epok, parę światów i jakąś setkę questów do wykonania, zapowiada się całkiem przyjemnie. Przynajmniej dla gracza.

Ale, ale - najważniejszy w tej grze będzie nie świat, a same Wigglesy. Tak się bowiem składa, że każdy z nich będzie dysponował własnym rozumem i charakterem. Wiggles to bowiem gra bliska Simom czy Creatures, w których gracz wciela się w rolę opiekuna i nauczyciela, a nie abso-

GATUNEK: RTS/PRZYGODÓWKA



gać będzie zgodnego wysiłku paru pokoleń!), trzeba będzie zadbać o odpowiednie warunki do poznawania się osobników różnej płci. A wiadomo, że wolny czas i energia poświęcana na zaloty i wicie własnego gniazda z wydajną pracą raczej w parze nie idą...

Zresztą, skoro już przy odpoczynku i pracy jesteśmy, warto byłoby wspomnieć o różnorodności - w sumie skrzaty będą mogły robić jedną z ponad setki czynności, łącznie z treningiem walki i żłopaniem piwa - niemal jak w życiu! Jeśli zaś dodać do tego ładnie się prezentującą grafikę (pełne 3D), brak poziomów gry i bardzo dużą dawkę humoru - ech, zapowiada się nader interesujący samouczek życia! A że życia skrzatów - coż, w końcu skrzat też człowiek!

(\*) - jeśli ktoś ma inne zdanie na temat: "czym był Fenris w mitologii nordyckiej", niech czepli się autorów scenariusza. Ja tylko cytuję.

### Wiggles

Producent: CD Projekt



### WAŻNA SPRAWA :)

W swoich odczuciach wcale nie jesteśmy osobnieni! Nie wierzyć? No to przeczytajcie!

"Voordat je nou denkt: 'Bah! Een strategie-gamel!' en doorklikt naar een andere pagina, moet je eerst maar even naar de screenshots kijken...". (Patrick Rijnders z serwisu www.gameded.com)

# JUŻ W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL  
www.interia.pl poleca

# POSEJDON BÓG ATLANTYDY

PL  
WERSJA POLSKA



OFICJALNY DODATEK  
DO PRZEBÓJ

## ZEUS PAN OLIMPU

ZBUDUJ MIASTO, STWÓRZ KONTYMENT, OŻYW MIT

wydane przez:

PLANET  
www.play-it.pl

opracowane przez:

Impressions  
Games

SIERRA  
www.sierra.com

sprzedaż wysyłkowa:

MIG  
www.mig.pl

patronat:

TENBIT.PL  
GRUPA IT HOLDINGS

Z TEJ SAMEJ SERII ZA  
PRZYSTĘPNĄ CENĘ 99ZŁ



## Coś Nowego

## • Zabawki MechWarrior

FASA dokonała żywota - to już wiedzą wszyscy, którzy choć raz zetknęli się z jej szandarowym produktem: BattleTech. Sam BattleTech jednak ma się nie najgorzej: MechCommander II wciąż mieści się w planach wydawniczych, a już w październiku pojawią się pierwsze... zabawki wzorowane na serii gier MechWarrior. Ich autor, znany producent robotów-zabawek, ujawnił już, o jakie typy Mechów chodzi: w pierwszej kolejności na taśmę pójdą Shadow Cat, Cauldron-Born oraz Mad Cat. Ich ceny wahać się mają od 20 do 30 dolarów, więc... wciąż do przelknienia!

## • Matrix tylko na Xbox?

Cóż, wygląda na to, że Microsoft postanowił zrobić z tej wyzyskiwanej przez wszystkich neo-Neo i neo-Trinity xboxowy exclusive (na szczęście tylko przez pierwsze 6 miesięcy od jej powstania). Ciekawą rzeczą przy tym jest sposób, w jaki to osiągnął - pożyczając jej twórcy, Interplayowi, 5 milionów dolarów na jej produkcję. Hm, podążaj za białym króliczkiem - na końcu czeka cię Xbox? :)

## • Ciekawostka ze świata PS2

Tych, którzy dziwią się, że coraz więcej twórców gier zwraca się w stronę konsol, zapewne zainteresuje wieść, że w pierwszym dniu sprzedaży Gran Turismo 3 A-Spec zeszło... uważaj! - ponad 720 000 kopii! Daje do myślenia, nie?

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

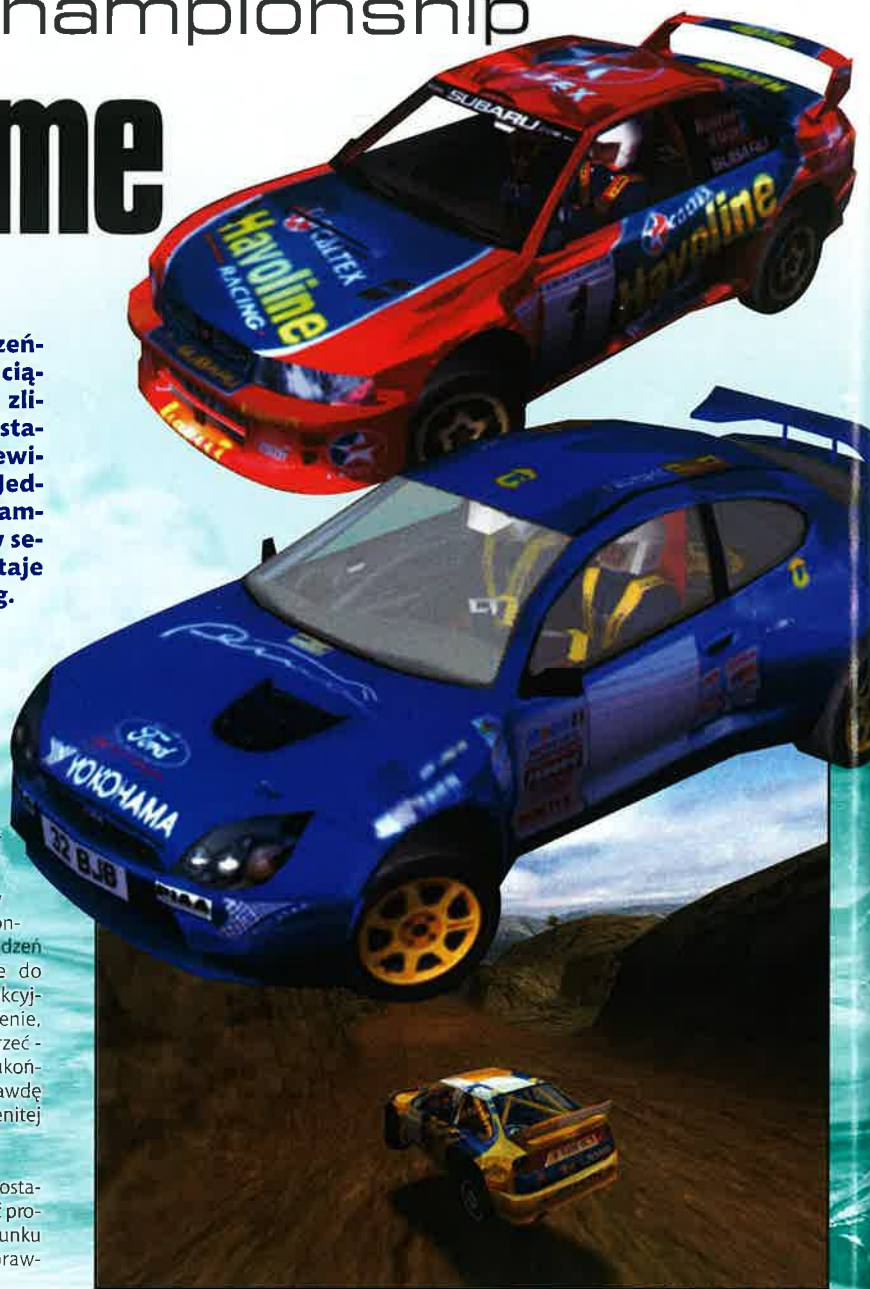
## Rally Championship Xtreme

## ■ ELD "RavenClaw"

**Wyścig o palmę pierwszeństwa najlepszej ścigalki ciągle trwa. Ciężko nawet zliczyć pretendentów, choć stale w okolicy podium przewijają się te same tytuły. Jednym z nich jest Rally Championship, którego kolejny sequel (który to już?) powstaje właśnie w stajni Warthog.**

**M**oja niechęć, a raczej obojętność do ścigarek jest powszechnie znana, dlatego trochę kręciłem nosem, gdy dowiedziałem się w siedzibie LEM, że przyjdzie mi także zagrać we wczesną wersję beta Rally Championship Xtreme. Jakoś nie przypadły mi do gustu poprzednie części Rally Championship. Były zbyt monotonne, trasy za wąskie, realizm uszkodzeń pojazdu pozostawiał zbyt wiele do życzenia, a i grafika nie była perfekcyjna. Tym większe było moje zdziwienie, gdy okazało się, że - jakby nie patrzeć - gra, w którą przyszło mi zagrać, ukończona w jakichś 70% jest naprawdę obiecującym zwiastunem wymienionej ścigalki.

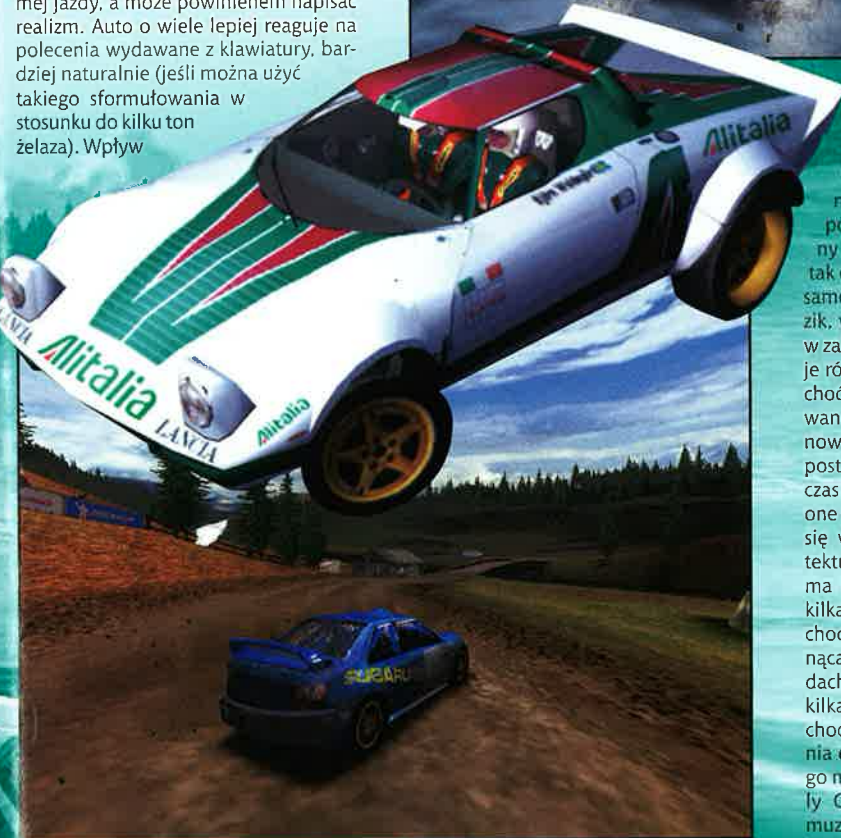
Od razu widać, że programiści postawili na jak największą grywalność produktu i zmienili sporo w stosunku do poprzednich części. Wpraw-



dzie w menuach niby mamy te same opcje co zawsze, czyli Arcade Mode, Challenge Mode i Season, ale już przy wyborze klasy samochodu widać postęp. Dostępnych jest bowiem aż pięć klas: Standard (Ford Puma, Skoda Felicia, Citroen Saxo), 1600 (Nissan Micra Maxi, Honda Civic, Peugeot 106 Maxi, Ford Puma, Proton Compact), 2L Modified (Ford Escort Maxi, Vauxhall Astra, Hyundai Coupe, VW Golf, Renault Megane, Seat Ibiza Cupra Sport), World Rally Car (Mitsubishi Lancer EVO V, Subaru Impreza, Seat Cordoba, Peugeot 206 WRC, Ford Focus, Hyundai Accent WRC, Skoda Octavia) oraz Classic (Mini Cooper, Audi Quattro, Lancia Stratos). Sporo tych wózków do wyboru, nieprawdaż? Ale to dopiero początek niespodzianek. Dzięki wykupieniu odpowiednich licencji wzrosła do 36 liczba tras, między innymi pojawiły się trasy w Stanach oraz Rajd Safari, przez co Rally

Championship Xtreme nie jest tak monotonne. Większa różnorodność krajobrazów wpływa bardzo pozytywnie na samopoczucie.

Zupełnie inaczej wyglądają same wyścigi, a to za sprawą kilku istotnych zmian. Przede wszystkim zmieniono wygląd tras, poszerzając je, dzięki czemu jeździ się teraz zupełnie inaczej. Według mnie lepiej, gdyż dotychczas problemem było zmieścić się w zbyt wąskich trasach. Gra traciła przez to wiele na grywalności. W wersji, w którą mogłem pograć, nie było również problemu z wyjechaniem poza trasę i pohasaniami do woli po polu. Zastanawiam się, czy pozostanie to w końcowej wersji, gdyż to niesamowita frajda pojechać, dokąd nas oczy poniosą. Tego w ścigalkach jeszcze nie było. Poprawiony został również model samej jazdy, a może powinienem napisać realizm. Auto o wiele lepiej reaguje na polecenia wydawane z klawiatury, bardziej naturalnie (jeśli można użyć takiego sformułowania w stosunku do kilku ton żelaza). Wpływ



by, jeśli się nie mylę, to pierwszy raz w ścigalce mamy do czynienia z tak dokładnym odwzorowaniem uszkodzeń. Nie przypominam sobie, aby w innych ścigalkach podczas jazdy dyndała na wpół urwany zderzak. Nie wspominałem nawet o tak oczywistej sprawie, jak zabrudzenia samochodu. Czyściutki z początku wózek, w miarę upływu czasu zamienia się w zabłocony i zakurzony wrak. Imponuje również to, co widzimy dokoła trasy, choć ten element akurat nie był w testowanej wersji ukończony. Z pewnością nowalijką są w pełni trójwymiarowe postacie kibiców, bo przecież dotychczas były to zwykłe sprite'y. Wyglądają one nad wyraz dobrze i wreszcie nie ma się wrażenia, że tuż obok drogi stoją tekturowe makietki. Tak piękna grafika ma jednak swoje złe strony, bowiem kilka razy zdarzyło mi się zagapić na chociażby śliczne skałki, drzewa czy płynącą w pobliżu rzeczkę i kończyło się to dachowaniem. Ale jest co podziwiać i kilka wgnieceń na wirtualnym samochodzie jest małą ceną za takie doznania estetyczne. Niestety, nic konkretnego nie mogę powiedzieć o dźwięku Rally Championship Xtreme, ponieważ muzykę (bardzo dobrą zresztą) słyszałem tylko w menuach. Natomiast wersja testowa była pozbawiona odgłosów podczas wyścigu. Z tego, co słyszałem, w polskiej wersji Rally Championship Xtreme głosu pilotowi mają użyć Hołowczyc i Wisławski. Czy tak będzie, przekonamy się po premierze.

Czyżby Rally Championship Xtreme miało zasiąść na tronie ścigarek? Prawa dopodobiłoby tak, ale poczekajmy z dziełem skóry na niedźwiedziu do premiery. Kiedy czytacie te słowa, zapewne dzielą nas od niej już tylko dni. Na zakończenie powiem, że skoro ja grałem z zapałem w Rally Championship Xtreme, to aż boję się pomyśleć, co to będzie, jak w swe ręce dostanie tę grę Gem.in!

## i Rally Championship Xtreme

■ Producent: Warthog ■ Dystrybutor: LEM



## Coś Nowego

## • Starfighter na PC!

A więc jednak Lucas Arts wprowadzi nie potwierdza, jednak logo w nowym zwiastunie gry zawiera już magiczne literki PC CD. Będziemy trzymać rękę na pulsie...



## • Star Wars: Knights of the Old Republic

Znany już nazwę, jaką BioWare nadało stworzonemu w kooperacji z LucasArts role-playowi. Rycerze Starej Republiki (mowa, naturalnie, o rycerzach Jedi) pozwolą wziąć udział w konflikcie Jedi-Sith, jaki miał miejsce około 4000 lat przed Nową Nadzieją. Więcej informacji - wkrótce.

## • Gorasoul - The Legacy of the Dragon

Zapowiada się prawdziwa gratka dla fanów gier RPG. Gorasoul to jedna z najnowszych produkcji firmy JoWood, która z wzrastającym powodzeniem zajmuje coraz wyższe notowania na naszym rynku gier komputerowych. W Gorasoul - The Legacy of the Dragon gracz wcieli się w osobnika o imieniu Roszondas, który władając magicznymi mocami, po przegranej walce przechodzi reinkarnację i ponownie staje do walki w zniszczonym wojną świecie Magii i Miecza. Przyjdzie nam przeżyć ponad 40 lokacji, rozwiązać ponad 100 questów, a w długiej wędrówce napotkać ponad 60 różnorodnych postaci. Gra zostanie wydana w polskiej wersji językowej pod koniec roku.

## • La Femme Nikita

Pierwszy screen z komputerowej adaptacji serialu o dzielnej pani agent (bądź jej szefie - wybór należy do ciebie) - La Femme Nikita, poniżej.



## • Blade of Darkness 2!

Tak jest - Rebel Act potwierdziło fakt rozpoczęcia prac nad Blade of Darkness II - sequelem świetnego

GATUNEK: **RPG + AKCJA**

## Coś Nowego

TPP w stylu Die by the Sword. Zła nowina jednak to planowana data premiery - nie wcześniej niż... 2003 :( Cóż, do tego czasu trzeba będzie grać w jedynkę...

### Civilization III

Każdy z was z pewnością słyszał o jednej z najbardziej kultowych gier komputerowych - Cywilizacji. Wspominamy o niej nie bez kozery - otóż Sid Meier razem ze swoim zespołem poinformowali, iż pod koniec tego roku wydana zostanie Civilization III. Nazwisko Sida Meiera gwarantuje, że szykuje się kolejna gratka dla fanów strategii. W Civ III znacznie poprawiona została oprawa graficzna, a dyplomacja i handel będą odgrywały istotniejszą rolę niż w poprzednich częściach. Niestety musimy uzbroić się w cierpliwość, gdyż premiera ma się odbyć około listopada.



### DX2, Thief - plotki

Plotki, plotki - ponoć mają po 100 głów i po 100 języków w każdej z nich. Mimo to nie sposób wytlumaczyć naglej fali paniki wśród oczekujących na wymienione w tytule gry na wieść, jakoby zarówno Deus Ex 2, jak i Thief III miały najpierw pojawić się na konsoli, a dopiero później zostać przerobione na pecety. W imponujący sposób rozwijającą się historię (do oficjalnej petycji włączniej) przerwał dopiero sam szef ION Storm - Austin Warren Spector, twierdząc, że opisana sytuacja to bzdura, DX2 oraz T3 od samego początku miały pojawić się na pecety w tym samym czasie bądź nawet szybciej niż na konsole. Yey.

### Monopoly Tycoon.

Monopoly Tycoon - to tytuł najnowszej strategii ekonomicznej firmy Infogrames. Akcja gry będzie toczyła się w Monopoly City na przestrzeni prawie całego XX wieku (od lat 30. do współczesności). Wraz z upływem czasu będą się pojawiały nowe wynalazki, a rola różnych galezi przemysłu będzie się zmieniać. Według zapewnień twórców, gra będzie łączyła w sobie złożoność symulacji ekonomicznej z intuicyjną obsługą. Program już dziś olśniewa niesamowicie dopracowaną, trójwymiarową grafiką, a przy tym nie ma wygórowanych wymagań systemowych, gdyż do odpalenia gry wystarczy już P II 266. Monopoly Tycoon zostanie wydany przez CD Projekt w całości po polsku w IV kwartale 2001.



### Dungeon Siege

Producent: Microsoft Corp

Microsoft szykuje kolejną grę, która jest kompilacją dwóch popularnych, klasycznych gatunków, mianowicie role-playing 3D i gry akcji. Dzięki Dungeon Siege zostaniemy przeniesieni w trójwymiarowy wszechświat, w którym staniemy oko w oko z uwolnioną przypadkiem armią zła. Rozpoczniemy grę jako skromny farmer, a w miarę odkrywania nowych lokacji i zdobywania doświadczenia otoczmy się drużyną ośmiu kompanów, którzy będą nam pomagać. Gracze mogą dowolnie konfigurować swoją drużynę. Nie będzie żadnych ograniczeń dotyczących składu drużyny. Nowych towarzyszy będziemy mogli pozyskiwać w wyniku działań własnych, jak i niezależnych od naszej woli wydarzeń. Można ich najmować, ratować, kupować, by poprowadzić do walki przeciwko hordom potworów, bandytów i wszelkiego zła chodzącego po ziemi. Autorzy zapowiadają, że będzie to masakra na niespotykaną dotąd w RPG skalę.

### LEGION

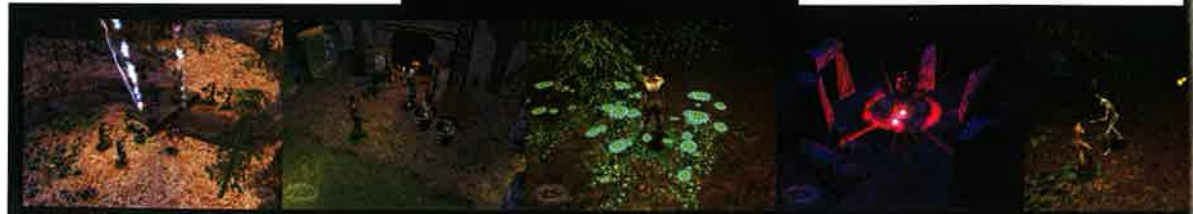
Zasady gry, kontrola postaci i ich rozwój mają być niesamowicie łatwe. Ewolucja postaci dokonuje się niezwłocznie w trakcie gry, w czasie rzeczywistym. W prosty sposób zlikwidowano odwieczny problem ograniczonej pojemności plecaka naszej postaci. Gdy na plecach nie ma już miejsca, wystarczy złapać lub kupić muła albo dwa. To doskonale rozwiązuje problemy spedykcyjno-transportowe.

Rzecz banalna, lecz niesamowicie ważna, biorąc pod uwagę zapewnienia autorów o rozległości i zarazem kompletności świata, w którym przyjdzie nam zmierzyć się z siłami zła. W pełni trój-

wymiarowe, zachowujące ciągłość środowisko, w którym poruszają się jety, skonstruowane w taki sposób, aby w trakcie gry nie pojawił się na ekranie żaden ekran ładowania lokacji. Ma to pozwolić na całkowitą dowolność decyzji gracza co do eksploracji wszechświata Dungeon Siege. Eksploracja może być naprawdę ciekawa i zaskakująca, jako że autorzy wspominają o wielu niesamowitych miejscach, do których nasz wojownik może zawędrować (zamki, lochy, jaskinie itp.)

W zapowiedziach pojawiły się buńczuczne sformułowania, określające Dungeon Siege jako coś więcej niż tylko grę, a mianowicie jako kompletną platformę RPG. Na takie miano ma zasłużyć dzięki opcji firmowego edytora umożliwiającego wykreowanie czy też przerobienie każdego aspektu gry (postacie, czary, lokacje). Dzięki niemu można będzie udostępnić swoje projekty w Sieci.

W związku z tym pozostaje kwestia trybu multiplayer, której rozwiązanie zapowiada się również wspaniale. Ośmiu graczy będzie mogło grać w sieci lokalnej, jak i poprzez oficjalny serwer. Rozgrywka dla wielu graczy może polegać bądź na "zajęciu zamku", bądź odbywać się jako standardowa kampania.



# JUŻ W SPRZEDAŻY

INTERIA.PL  
www.interia.pl poleca

## Niebezpieczeństwo już czeka...

## INDUSTRIALNA REWOLUCJA W ŚWIECIE MAGII

Wydaje Ci się, że przeżyłeś już najwspanialsze przygody. Że odwiedziłeś niezapomniane kraje, o których tak pięknie śpiewają bardowie i już nie jest w stanie Cię zaskoczyć? Nie bardziej mylnego... Bawiem wystarczy, że wkroczysz w świat Arcanum!

Arcanum to pierwsza w swym rodzaju gra fabularna, która dostarczy Ci szeregu niezapomnianych wrażeń! W pudełku znajdziesz aż 4 płyty CD, dzięki temu będziesz mógł zagrać w polską lub angielską wersję językową. Jako bonus na czwartym krążku znajdziesz oryginalną ścieżkę dźwiękową z gry! Dodatkowo na życzenie graczy, polskim tekstem (przetłumaczone zostało ponad milion słów) towarzyszyć będą angielskie dialogi, dzięki czemu niepowtarzalny klimat ARCANUM zostanie zachowany!

Znajdź sposób, aby przeżyć przygodę swego życia i zdecyduj, którą drogą będziesz kroczyć: TECHNOLOGII, czy MAGII...



# ARCANUM

PRZYPowieść o Maszynach & Magii

PL  
WERSJA POLSKA

GB  
WERSJA ANGIELSKA

PLAY-IT.PL  
www.play-it.pl

SIERRA  
www.sierraonline.co.uk

ME  
www.megacorp.com

YENBIT.PL  
GŁÓWNY DYSTRYBUTOR

strona rekomendowana:  
http://arcanum.gry-online.pl  
GRY OnLine  
www.gry-online.pl



© 2001 Sierra On-Line, Inc. All rights reserved

# Watchmaker

GATUNEK: Przygodówka

The Watchmaker

■ El General Magnifico

Jest to w zasadzie czysta gra przygodowa. Mimo że na początku zostajesz uprzedzony, że na rozwiązanie zagadki masz mniej niż 24 godziny czasu, w rzeczywistości jest nieco inaczej - akcję bowiem popycha rozwiązywanie przez ciebie kolejnych problemów. Z podobnym podejściem do sprawy mogli się spotkać ci, co dawno temu grali w "Dagger of Amon Ra", z wciśbą Laurą Bow w roli głównej. A zaczyna się tak...

Naszego bohatera Darrella Boone'a, o drugiej w nocy budzi telefon. Dzwoni jakiś kauzyperda, niejaki Peter Mc Green. Mc Green usilnie namawia Boone'a, aby ten natychmiast pofatygował się do jego biura, obiecując sowite wynagrodzenie jako rekompensatę braku snu. W biurze Mc Green wyjaśnia, że jeden z jego klientów, którego tożsamość na razie musi pozostać tajemnicą, polecił mu zaaranżowanie prywatnego śledztwa w sprawie kradzieży jednego ze starożytnych artefaktów. (Wszystko dzieje się w przeddzień koniunkcji planet i słońca - brzmi znajomo?) Są poszlaki sugerujące, że złodzieje, którzy należą do grupy religijnych fanatyków, zamierzają zburzyć porządek świata. Pracownicy Mc Greena przeprowadzili wstępne śledztwo, które zawiadło ich do pewnego zamku w Austrii, zbudowanego na wzór owych sił, o których była mowa. Poprzedni właściciele zamku mieli niezwykle awanturniczą przeszłość, a teraz zamek stał się siedzibą międzynarodowej organizacji prowadzącej badania dotyczące rozwoju energetyki, elektroniki, bioniki i kilku innych. Do tego zamku trafia para naszych bohaterów.

Grę można - i należy - prowadzić tak, by na przemian uruchamiać obu bohaterów. Niektóre zadania może wykonać tylko Boone, inne są domeną Victorii. Boone - na przykład - jak każdy macho, krępuje się w niektórych sytuacjach i nie może rozmówcom zadawać pytań, jakie nie stwarzają najmniejszego problemu Victorii. Bywa i tak, że pewne rzeczy mogą robić tylko razem - jedno odwraca uwagę rozmówcy, podczas gdy drugie robi swoje. Gra jest w całości wykonana w 3D - w każdym miejscu można postać zatrzymać - a nawet (co bywa niekiedy koniecznością) - spojrzeć na otoczenie niejako przez jej oczy. Grafika jest wyjątkowo urokliwa - stary austriacki zamek przebudowano na siedzibę nowoczesnej korporacji z wyjątkowym wyczuciem proporcji. Wszystko możesz sobie obejrzeć, młaskając z zachwytem. Twórcy nie ustrzegli się pewnych błędów (w niektórych miejscach bohater przechodzi przez skrzynie niczym duch, gdzie indziej otwiera szafę, odległą odcień o trzy metry), ale - mam nadzieję - to chyba wina nie do końca gotowej wersji, którą dostałem.

Zagadki, jakie przed nami stawiają twórcy programu, są nie byle jakie. Kiedy się domyśliłem, jaka kombinacja cyfr

otwiera walizkę, którą znajdziesz w podziemiach zamku, sam się z podziwu cmoknąłem w czoło (w tym celu musiałem oczywiście wejść na stół). Wywabienie szefa koncernu z jego gabinetu też nie było proste. Gra jest więc trudna i dostarczy graczowi sporą porcję nie lada satysfakcji.



Oprawa muzyczna też jest nie byle jaka - choć z drugiej strony, po kilkunastu godzinach gry możesz zazgrzytać zębami, kiedy po raz tysięczny przyjdzie ci wysłuchać tego samego motywu (jest ich kilka, ale się powtarzają). Możesz jednak muzykę wyłączyć - wedle woli. Istnieje oczywiście możliwość zapisu gry w dowolnym momencie, jest też opcja wyświetlania dialogów. W zasadzie gra nie ma więc wad?

Ma, i owszem. Przełazenie przez skrzynie niczym duch ojca Hamleta położę na karb przeoczeń beta testerów (zresztą wada ta może zniknąć w wersji ostatecznej). Irytujące jest jednak to, że postacie NPC tkwią jak kółki w płocie w tych samych miejscach, dopóki nie pchniesz gry do przodu. Kiedy po raz setny wejdiesz do Wielkiego Salonu i zobaczysz pucującą z uporem idioty ten sam stolik ochmistrzyni... Najbardziej jednak uciążliwe było dla mnie odnalezienie sposobu, w jaki para bohaterów może sobie przekazywać znajdujące przedmioty. Co prawda, znów - gwoździ uciążliwości - muszę się zastrzec, że ci, co kupią ostateczną wersję gry (ma się ukazać w języku polskim) otrzymają (otrzymają, prawda, panowie dystrybutorzy?) instrukcję, w której wszystko będzie wyjaśnione. Wtedy nie ma sprawy.

No, ale nikt mi nie powie, że interfejs gry jest przyjazny użytkownikowi. Mimo że masz pełną swobodę w sterowaniu postacią, przekonasz się, że nie jest to takie proste (zamiast wskazywać kierunek marszu kursorem myszy, radzę sterować z klawiatury), jakby się wydawało.

Na razie powiem tylko, że mimo wymienionych wad zapowiada mi się silna ósemka. Gra ma w sobie to coś, co każe włączyć kompa po kilku godzinach. Bywa, że na rozwiązanie jakiegoś problemu natkniesz się, wcale o nim nie myśląc... Ta gra jest uparta i będzie ci się narzucała. Pomyślisz o niej nie tylko przed ekranem kompa. Ale trudno to uznać za wadę. Należy też dodać, że nie ma przesadnych wymagań sprzętowych (konieczna jest tylko karta 3D).

I na koniec jedna sprawa prywatna, którą muszę załatwić, choć czuję, że mnie i Naczelnego (O.Z.W.) trzeba będzie zawieźć razem do szpitala, żeby tam operacyjnie wydobyto jego nogę z mojego tyłka, takiego bowiem dostanę kopa za uprawianie prywaty na łamach pisma, czego Naczelnicy nie lubi. Ale... czynię to w szlachetnej sprawie - czyż nie jest bowiem szlachetne przyjść bliźniemu w potrzebie z pomocą? Serdeczne zatem podziękowania Dominikowi Grzywie z Krakowa (tudzież wszystkim innym, którzy odpowiedzieli na mój apel). Dzięki! stary, za "The Day of Tentacle". Muito bom! Obrigada! Spasiba! Danke! Sek ci!

THE WATCHMAKER  
Producent: Treclion Dystrybutor: Monte

# WORLD WAR III BLACK GOLD

POLSKA  
WERSJA  
JĘZYKOWA

Fikcja, która może stać się rzeczywistością.



JoWood  
Productions

wkrótce w sprzedaży  
za 79 zł

Reality  
pump

TopWare  
INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

© 2001 JoWood Productions Software AG. Wszelkie prawa zastrzeżone.

GATUNEK: TPP  
platformówka

# Evil Twin

CYPRIEN'S CHRONICLES

## ELD \*RavenClaw\*

Wow! Ależ ta gra wali prosto w zęby! I pomyśleć, że gdyby nie zbieg okoliczności, to pewnie bym ją przegapił. W zasadzie udałem się do siedziby LEM w celu zagrania w Steel Soldier PL oraz Rally Championship Xtreme, a niejako przy okazji pokazano mi Evil Twin - i... większość czasu poświęciłem na giercowanie w tę oto gierkę.

Historia opowiada o chłopcu imieniem Cyprien i jego świecie snów. Snów, które bynajmniej nie są wypełnione różowymi kucykami, mangowymi panienkami i słodkimi misiami. Sny Cypriena osnute są niezbadanym MROKIEM... który pewnego dnia wkrada się do jego realnego życia. W dzień jego urodzin przyjaciele organizują przyjęcie, z którego zostają porwani przez złe moce. Cyprien oczywiście wyrusza im na ratunek, aby w końcu uwolnić ich oraz zmierzyć się w rozstrzygającej walce z Evil Twin.

Fabula brzmi może troszkę nazbyt banalnie, podobnie jak żadnym novum nie jest sam gatunek gry, do jakiego należy Evil Twin. Tak się bowiem składa, że mamy do czynienia z 3D TPP z elementami akcji i przygodówki, rozłożonymi w proporcjach na mniej więcej 60 do 40%.



Evil Twin ma ciekawą fabułę, przepiękną grafikę, świetną oprawę audio, rewelacyjną grywalność, nieprawdopodobnie pokręcony i mroczny klimat, co w sumie sprawia, że mamy do czynienia z platformówkowym hitem.

### TYTUŁ GRY

Producent: Ubi Soft  
Dystrybutor: LEM

Po ludzku mówiąc, jest to platformówka w stylu Raymana 2. Zważywszy na nazwę wydawcy oraz fakt, iż gra została stworzona na podrasowanym silniczku Raymana, to dziwne chyba nie jest. Tyle że zamiast kolorowego i wesołego świata potworka z blond grzywką, przed naszymi oczami na ekranie monitora przetaczają się obrazy z sennych koszmarów. Klimat zaszerwowany przez twórców jest przetaczający, posępny niczym z horrorów i chyba wszystkim graczom skojarzy się American McGee's Alice.

Pewien brak oryginalności jednak w zupełności nie przeszkadza w tym, aby w pełni cieszyć się Evil Twin. Gra się wręcz rewelacyjnie, na co wpływ ma właśnie mroczny klimat, spora ilość pułapek, duży zakres ruchów Cypriena, ciekawe lokacje, kapitalna grafika i animacja postaci oraz kilka innych drobiazgów, które tworzą, moim skromnym zdaniem, chyba najlepszą platformówkę, jaką widziałem, a przecież grałem dopiero w beta wersję! Pewnie ten zawieszisty klimat, do tego pomijany w grach - jakby nie patrzeć - przeznaczonych raczej dla małych dzieci, znacznie wpłynął na mój osąd. Bohaterami przeważnie są sympatyczne stworki walczące ze złymi, choć tak naprawdę niebity straszny potwór. Teoretycznie podobnie jest w Evil Twin. Przecież Cyprien jest małym bezbronnym chłopcem, ale wystarczy rzut oka na niego, aby dojść do wniosku, że nie jest on aniołkiem. Nie bez przyczyny nosi on przy sobie procę, z której sypie do wrogów pociskami.

Prawdopodobnie w Evil Twin jest także możliwość walki mechami, przynajmniej to właśnie widziałem na jednym z trailerów. Sam grałem za krótko, aby to na własne oczy zweryfikować, ale w trailerze Cyprien zasiadał za sterami blaszaka. Wyglądało to bardzo interesująco.

Istnieje nawet możliwość przełączenia w tryb FPP, ale wówczas Cyprien nie może chodzić. Na początku gry proca w zupełności wystarcza, lecz później już nie bardzo, ale na szczęście Cyprien posiada zdolność przemieniania się w Super Cypriena. Pod tą postacią jest silniejszy, szybszy, wyżej skacze, miota ogniste kule, a także jest jakby bardziej złym alter ego Cypriena, aczkolwiek nie zauważyłem, aby to miało jakieś większe znaczenie dla samej gry. Taka przemiana jest jednak możliwa dopiero, gdy nasz bohater uzbiera odpowiednią liczbę punktów.

Oprócz typowego dla platformówek łażenia, omijania pułapek, walki z wrogami i poszukiwania przedmiotów, część czasu gracz przeznacza na rozmowy z napotkanymi postaciami, które być może pomogą w odnalezieniu Vincenta, Jocelyn, Stephana oraz Davida. Z pewnością czyni to grę



ciekawszą od chociażby Raymana, gdzie cut-scenki służyły raczej do odprężenia, niż przekazania jakichś przydatnych informacji, a i fabuła była, że użyję takiego stwierdzenia, "trywialna" (co nie miało jednakże wpływu na samą rozgrywkę). Nie martwcie się, że Evil Twin jest platformówką przegadaną, gdyż w rzeczywistości tak nie jest. Zapewniam was, iż zateskniecie za chwilą przerwy podczas gry, co wiąże się z pewnym mankamentem Evil Twin. Podobnie jak w Raymanie 2, nie można zapisywać stanu gry w dowolnym momencie. Doprowadza mnie to do spazmów rozpacz. Platformówki nie są jednak grami strategicznymi, tu się dużo dzieje i łatwo udać się do Krainy Wiecznych Łowów (a propos, fajnie wygląda, gdy Cyprien zginie), dlatego zapis gry w dowolnym momencie byłby kapitalnym rozwiązaniem.

Świat stworzony przez grafików In Utero to skrzyżowanie klimatów powstałych w głowach Tima Burtona (film "Nightmare Before Christmas"), Lewisa Carrolla, Charlesa Dickensa czy autora komiksu "Little Nemo". Wszystko tutaj jest tajemnicze, pokręcone, mroczne, złe, nieodkryte, obce... Ale nie tyle przeraża, co raczej fascynuje swym surowym pięknem. Co jednak warto podkreślić, świat koszmarów Cypriena został podzielony na osiem zróżnicowanych, lecz posiadających ten sam zawieszisty klimat wysp, na które składa się w sumie 76 poziomów. Niezmiennie ciężko opisać, jak wielkie i przynajmniej do podłogi wrażenie wywarła na mnie grafika poszczególnych poziomów. Samo niebo wygląda jak... mroczna otchłań, która zdaje się mówić: "chodź do mnie, wejdź w mgłę przeznaczenia". A przecież to tylko tło, w wielu grach zresztą uznawane za mało istotne... W Evil Twin jednak tło doskonale współgra z pierwszym planem, na którym widzimy pokręcone, enigmatyczne budowle, przedmioty, maszyny i nie mniej dziwnie wyglądające postacie. Naprawdę trzeba mieć chorą wyobraźnię, aby zafundować graczom coś tak niesamowitego. Popatrzcie na zamieszczone obok screeny i uwierzcie mi na słowo, że to nie w porównaniu z tym, co się widzi na ekranie monitora, gdy to wszystko się porusza, tętni, złowieszczym życiem.

Bardzo oryginalne są postacie, począwszy od Cypriena, a skończywszy na czarodziejach, potworach etc. Kapitalnie, moim zdaniem, spisali się przy postaciach animatorzy. Cyprien wysmienicie się porusza, bardzo naturalnie podciąga się, skacze, opuszcza, biegnie czy też walczy. Wiele razy wchodziłem na jakieś przeszkody terenowe tylko po to, aby ujrzeć, jak Cyprien się podciąga do góry. Często wyświetlane są też znakomite filmiki, których w grze znajdzie się ponad dwieście. Jako że są one stworzone na engine'ie gry, to jest na co popatrzeć. Jak się łatwo domyślić, wysoki poziom oraz odpowiedni klimat trzyma ścieżka dźwiękowa. Tajemnicza i

przerażająca muzyka jest uzupełniana przez niepokojące dźwięki i odgłosy wrogów.

Bardzo przypadły mi do gustu dialogi pomiędzy postaciami i ciekaw jestem, czy uda się ten wysoki poziom utrzymać podczas lokalizacji gry? Ostatnie spolszczenia firmy LEM udowadniają, że stanie się tak raczej na pewno, z czego wypada się tylko cieszyć. Muzyka i dźwięk stoją na bardzo wysokim poziomie, lecz nie jestem pewien, czy dane mi było usłyszeć wszystko, co przygotowują autorzy Evil Twin, dlatego z ostateczną oceną elementów audio powstrzymam się do premiery gry.

Choć do premiery Evil Twin pozostało jeszcze trochę czasu, to już teraz mogę z całą odpowiedzialnością orzec, iż ta pozycja powinna zamieszczać porządnie na rynku gier. Dlaczego? Bo przemawiają za tym wszelkie znaki na niebie i ziemi. Evil Twin ma ciekawą fabułę, przepiękną

Nasz bohater nie tylko się wspina ale ma też szeroki zakres innych ruchów.



Cyprien kontra dwóch przeciwników. Jak myślicie - kto zwycięży

grafikę, świetną oprawę audio, rewelacyjną grywalność, nieprawdopodobnie pokręcony i mroczny klimat, a ponadto na nasze półki sklepowe trafi wersja oznaczona naklejką PL. Wiecie, z czym mi się kojarzą doznania związane z graniem w Evil Twin? Ze słuchaniem Moonspell. Evil Twin i Moonspell łączy ten sam enigmatyczny, złowieszczy, a jednocześnie piękny klimat. Darkness and Hope?



Typowe biurko typowego redaktora CDA...



**Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera.**

**Rubryka ta powstała po to, by:**

- 1) ci, którzy nie lubią dużo czytać, mogli szybko dowiedzieć się, o czym i czym są gry recenzowane w tym numerze CDA,
- 2) podać te informacje, które nie bardzo mieszczą się nam w stopce (info),
- 3) ale najważniejszym powodem jest fakt, że teraz – dzięki Gamewalkerowi – możecie poznać nie tylko opinie recenzenta na temat danej gry, ale i tych wszystkich, którzy mieli z nią jakąś styczność. Co powinno pozwolić wam na łatwiejsze wyrobienie sobie opinii o tej czy innej grze.

Takie przynajmniej były teoretyczne założenia, a co wyszło – sprawdźcie sami.

## Skala ocen:

1 - po prostu dno + metr młu; gra, która w ogóle nie powinna urzekać świadka dziennego. Zero zalet; mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik 1. I...i przyjdź jutro z rodzicami!)). W ogóle nie da się w to grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!

2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niweluje jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik 2. Ganie w to jest kara...

3 - cienka gra; ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duże liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wypoczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik 3-.

4 - raczej cienka; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenie są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta...

5 - przeciętna gra, niewyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 4-.

6 - niezła gra, choć do czołówki sporo jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4-.

7 - dobra gra, choć nadal niepozawawiana istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Ganie w taką grę nie jest stratą czasu.

8 - bardzo dobra gra; dużo zalet, niewiele istotnych wad. Ma w sobie coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrać.

9 - doskonała gra; praktycznie nie ma poważniejszych wad. Jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Grafika i muzyka stanowią powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to byłoby błędem.

10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczeni ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPS). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!

### Uwagi:

Smuggler: Niekonwencjonalne - nie dla każdego.  
Jedi: Każde dla niekonwencjonalistów.  
Yasui: Naprawdę dobra gierka, aż dziwne jak na IS z Dallas.  
Allor: Naprawdę dziwna gierka, choć to dobrze dla IS z Dallas.

### Uwagi:

Smuggler: W końcu jakaś w miarę udana gra z Asterixem!  
Jedi: W końcu Asterix w jakiejś udanej grze!  
Yasui: I w końcu ELD mógł się w jakiejś grze zrealizować.  
Eld: Niech jastrzębie dziobią ci wątroby!  
Czarny Iwan: Raczej sep. No i Yasui ognia nie przyniósł.  
Qn`ik: Ale... niegłupi ci producenci! :)

### Uwagi:

Jedi: Cokolwiek wyjdzie zza tych wrót, przetrwamy, jeśli będziemy współpracować.  
Yasui: Naczytałeś się jakieś propagandy.  
Gem.int: "Naogłdałeś", Yasui, nie "naczytałeś". :P  
RavenClaw: A ty "nasłuchałeś" się Kurta Kombajna czy jak się ten wokalista G'n'R nazywa... :P  
Eld: Demony nieskończoności napelnią twoje żywe kości siarką!  
Czarny Iwan: A mamusia i tatuś jak? Zdrowi?

### Uwagi:

Smuggler: Przepraszam, właśnie dostałem kulę w głowę i muszę zareagować tak jak postacie w tej grze: auć!  
Mac Abra: Jeśli CIA pracuje na takim poziomie, na jakim jest gra, to ja się dziwię, że USA jeszcze istnieje.  
Eld: Zamień się w bagienną pijawkę i schnij w karzącym ogniu!  
Yasui: Ja mam kilo kaszanki schowane pod skarpetkami Iwana - nikt tego nie ruszy.  
Gem.int: Ty też nie, zapewniam... :P  
Qn`ik: A co z twoim smalcem? Nie uciekł jeszcze?  
Devil: Tak jak sos tabasco, syrop malinowy i ta nieszczęsną bułką?  
McDrive: I skarpetki Iwana... Dobrze, że na razie nie nauczyły się jeszcze otwierać szuflad!



## Conflict Zone PL

**Gatunek:** RTS **Ocena:** 9 **Wymagania minimalne:** P 300, 128 MB RAM, Win 95/98/2000 **Grafiśmy na:** AMD 600, 256 MB RAM, GF 2  
**...I:** jak żółw unoszony przez orła na wysokość 500 stóp



### Uwagi:

Mac Abra: Znak czasu! Wygrywa ten, kto ma lepszą opinię w mediach. Ale popatrzcie, co się dzieje w Jugosławii (byle!), i nie dziwcie się...  
Jedi: To zbyt makabryczne nawet jak na Mac Abra.  
Yasui: Ale prawdziwe.  
Eld: Wypada tylko zaśpiewać psalm "Droga niewiernego jest niby cierniowe gniazdo".  
Czarny Iwan: "Sroka białą-czarną lubi ciepłe ciasto". Też lubię piosenki.  
McDrive: A najlepsze kaszany są na placu Pigalle!

## Dinosaur'us

**Gatunek:** lemingopodobna **Ocena:** 3 **Wymagania minimalne:** P 200, 32 MB RAM **Grafiśmy na:** C 400, 256 MB RAM  
**...I:** jak cwałujący reptor. Ale co z tego?



Qn`ik: W sumie to miła rozrywka na krótki letni poranek. Później - wyrzucić.  
Smuggler: Lemingi urosły do rozmiarów dinozaurów. Grywalność zmniejszyła się odwrotnie proporcjonalnie do wzrostu rozmiarów bohaterów gry.  
Yasui: Hm... a nie wprost proporcjonalnie do wzrostu? Jeśli zmniejszyła i proporcjonalnie, to nie odwrotnie.  
Beerman: Eeee... shut up!  
Mac Abra: Smuggler miał zawsze problemy z matematyką. :) Co wiadać.  
Eld: Niech robaki zemsty pożerają twoje czarne nozdrza!  
Czarny Iwan: Wolalbym nie. A motyki lubisz? Takie Pazię Królowej, na ten przykład.  
McDrive: Znaczą się ich larwy pożerające twe czarne nozdrza?

## Dragonriders

**Gatunek:** akcja + RPG + przygodówka **Ocena:** 6+ **Wymagania minimalne:** P II 300, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX, akcelerator 16 MB **Grafiśmy na:** C 400, 256 MB RAM, TNT 2 32 MB  
**...I:** znośnie



### Uwagi:

Mac Abra: Gra przystaje poziomem do cyklu, na motylach którego powstała, czyli - średnia.  
Jedi: Średnio przystaje do motylów cyklu na poziomie.  
Yasui: Cykl na poziomie? To temat dla ginekologa.  
Qn`ik: Och, wy cykliści jedni!  
Eld: Żółw porusza się z taką prędkością, jaka wystarcza do polowania na salate.  
Czarny Iwan: I na dodatek zawsze pokona zającą w wyścigu (nie ja to wymyśliłem).  
McDrive: Che, che, w dobrym wózku z zającem każdy wygra!

## Eurofighter Typhoon

**Gatunek:** symulacja **Ocena:** 8+ **Wymagania minimalne:** P 300, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX, akcelerator **Grafiśmy na:** C 466, 256 MB RAM, TNT 2  
**...I:** z prędkością poddźwiękową, ale bez tendencji do przepędania :)



### Uwagi:

Mac Abra: Najlepsza gra akcji wśród symulacji i najlepszy symulator wśród gier akcji.  
Jedi: Ale za to kiepska przygodówka i morderbicie.  
Yasui: I nigdzie nie widzę szachownicy.  
Eld: Orzeł ma wzrok tak ostry, że potrafi dostrzec maleńkie, piskliwe stworzonko przemyskające o pół mili od niego. Czysta siła, czysta władza...  
McDrive: Tia... A taki F14 z 200 mil, ale czy to ważne?

## HoMM: Final Chapter

**Gatunek:** strategia turowa **Ocena:** 6 **Wymagania minimalne:** P 133, 32 MB RAM, Windows **Grafiśmy na:** PIII 500, 256 MB RAM, GeForce  
**...I:** a jak myślisz?



### Uwagi:

Mac Abra: Czyli jak zarobić po raz n-ly na tym samym.  
Smuggler: Wszędzie widzę smoki, ratunku! Smoki, smoki, setki nóg, robią robią tup, tup, tup!  
Jedi: Poczekaj, aż się nażrą, wtedy dopiero narobią...  
Yasui: Powiem tak - 'Final' daje nadzieję na koniec.  
Gem.int: Heroes IV już w listopadzie! :)  
Eld: Nie ma Boga prócz OMA!  
Czarny Iwan: Nie, prócz HoMMa!  
McDrive: Jak wiadać, nie tylko twórcom się coś na mózg rzuciło...

## Max Payne

**Gatunek:** TPP **Ocena:** 9+ **Wymagania minimalne:** P II 450, 96 MB RAM, akcelerator 16 MB **Grafiśmy na:** C 933, 256 MB RAM, GeForce 2 MX 32 MB  
**...I:** w 800 x 600 + detale na meksa - doskonałe; w 1024 x 768 zaczynało miejscami haczyć



### Uwagi:

Smuggler: Na pewno rewelacyjne i na pewno nie jest to przełom.  
Ugly Joe: 'Bullet time' to jest to!  
Mac Abra: Ale liniowe dość i trochę nudzące na dłuższą metę. A właściwie na krótszą, bo w 3 dni da radę ukończyć nawet średnio sprawnie manualnie fan strategii (ja :)).  
Jedi: To następny razem dla utrudnienia stań na głowie i śpiewaj Międzynarodówkę, stępując papuciami po suficie.  
Gem.int: Niezle, niezle, tylko krótkie.  
Eld: Kiedy się jest Bogiem, kłopot polega na tym, że nie ma się do kogo modlić.  
Qn`ik: Czy Ma(tri)x Payne nie wydaje się być czasem lekkim plagiatem?  
Czarny Iwan: Powiem krótko: La! Dla mnie super!

## Maximum Sports Extreme

**Gatunek:** sport-sim/arcade **Ocena:** 6 **Wymagania minimalne:** P2300, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX **Grafiśmy na:** P3 500, 256 MB RAM, GeForce  
**...I:** przy 800 x 600 na średnich detalach skalala jak kangur po gorącej podłodze!



### Uwagi:

Qn`ik: Gdyby nie wymagania i bardzo nierówny poziom trudności, to czemu nie...  
Ugly Joe: No... z braku laku i prawdziwych silnych wrażeń?  
Smuggler: Raz skoczyłem na bunge. Gorąco wszystkim polecam, ale sam wolę popatrzeć z boku...  
Jedi: Z boku też niebezpiecznie... szczególnie jak skoczą zemdli albo i gorzej...  
Eld: Obyś cierpiał od tysiąca ostrzy!  
Yasui: Ekhm... znasz to z doświadczenia?  
McDrive: Pewnie kiedyś zajął miejsce jakimś fakirowi i to mu się nie spodobało. :P

## MechCommander 2

**Gatunek:** RTS **Ocena:** 8+ **Wymagania minimalne:** P 266 MHz, 64 MB RAM, Win95/98/ME **Grafiśmy na:** P 366, 128 MB RAM, Riva TNT2 32 MB  
**...I:** zazwyczaj w porządku



### Uwagi:

Jedi: Witaj wesoła przygodo! O! Witaj cha!ko na... dwóch łapkach? A gdzie Baba Jaga!  
Yasui: Chyba ją rozgniotłem - prawym czapnięciem.  
Eld: Jeszcze jedno słowo i wracasz do kosza.  
McDrive: Chwila, mechów przecież w koszach się nie trzyma!

## Necronomicon PL

**Gatunek:** przygodówka **Ocena:** 10 (za lokalizację) **Wymagania minimalne:** P 166 MHz, 32 MB RAM, Windows 95/ 98/ME **Grafiśmy na:** C 366, 256 MB RAM  
**...I:** nawet nie trzeba mówić, że OK, nie?



### Uwagi:

Mac Abra: Należy BARDZO pochwalić staranność autorów spolszczenia. Rzadka się zdarza, by podmieniano także listy, ilustracje w książkach itd., dbając przy tym o to, aby bardzo wiernie przypominały wersje oryginalne. Żeby tak wszystkim się chciało, hehej...  
Jedi: Prawda, tak staranne zabiegi zasługują na pochwałę. =>~  
Yasui: A nawet (wzorem prgk) na brak nagany!  
Qn`ik: ...vel łaskawe niewspomnienie o tym czymś.  
Eld: ...i zbiorowe zaśpiewanie psalmu "Miażdży On nieprawość swymi kopytami z gorącego żelaza".



# GAMEWALKER



## Pearl Harbor: Strike at Dawn

**Gatunek:** arcade/sim **Ocena:** 4+ **Wymagania minimalne:** PII 233, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB  
**Grafiśmy na:** C 466, 256 MB RAM, TNT 2  
...! nie za szybko, ale w granicach tolerancji



**Uwagi:**  
Mac Abra: Wizualnie dotąd najładniejsza ze wszystkich gier o PH.  
Mac Abra: Ale z każdym kolejnym tytułem zawierającym PH w nazwie mam coraz większą ochotę zbombardować producentów. Szczególnie zaś twórców filmu Pearl Harbor.  
Jedi: Robią z tego tematu aferę, jakby co najmniej zrzucono na nich bombę atomową, a film kosztował więcej niż straty związane z prawdziwym bombardowaniem... blee...  
Yasui: A kto to jest ten Pearl Harbor?  
Eld: Niech twoje kości chrzęszczą miążdżone w szczękach olbrzymów!  
Czarny Iwan: To powyżej znaczy, że gra jest dobra. Mnie też się podobała.  
McDrive: O gustus się nie dyskutujes, czy coś w tym rodzaju...



## Persian Wars

**Gatunek:** RTS **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** P 333, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX **Grafiśmy na:** C 400, 256 MB RAM, Win 98



...! mniej więcej jak latający pod lekkim dywanem, czyli OK

**Uwagi:**  
Mac Abra: RTS + "Baśnie 1001 nocy". Brzmi nieźle, smakuje też nie najgorzej.  
Ugly Joe: Wizualnie całkiem niezłe.  
Jedi: Persian Wars? Czy to ma coś wspólnego z biustem?  
Yasui: Raczej z jej gustem i upodobaniami.  
Eld: Wuj się na ostrzach potępienia!  
Czarny Iwan: Fajna zabawa i nie nuży. To o grze, nie o ostrzach. :-)



## Power Spike Volleyball

**Gatunek:** sportowa **Ocena:** 6 **Wymagania minimalne:** PII 300, 32 MB RAM, SVGA 4 MB  
**Grafiśmy na:** C 366, 256 MB RAM  
...! jak dobrze ściga piłka!



**Uwagi:**  
Mac Abra: Siatkówkę plażową toleruję tylko dlatego, że panie grają tam w bikini. :-)  
Smuggler: To chyba pierwsza symulacja siatkówki na PieCyka?  
Mat Rix: To widać, że pierwsza. Prototypy zwykle są jakieś... dziwne. :-)  
Jedi: Nic dziwnego, bo zapewne same silikonki.  
Yasui: Symulacja to może nie jest, ale przynajmniej pozwala pomyśleć o wakacjach.  
Eld: Orły to bardzo proste stworzenia. Kiedy już myśl o obiedzie zagnieżdzi się w ich mózgu, zwykle pozostają tam, dopóki nie zostaną zrealizowane.  
Qn'ik: Bardzo fajnie się w siatkówkę gra z kobietą... przy jednym komputerze. :-)  
Ugly Joe: Może zagraj w Q3A, to nawet kobiety nie będziesz potrzebował. :))) [Musiałem!]  
McDrive: Che, che, jak jest się Ugly, to i bez Q3A kobiety się nie potrzebują. :-)



## Shogun: Total War - Warlords Edition

**Gatunek:** RTW **Ocena:** 9 **Wymagania minimalne:** P 266, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX **Grafiśmy na:** C 466, 256 MB RAM



...! jak ciecie samurajską katana

**Uwagi:**  
Mac Abra: Dla tych, co pokochali Shoguna, jazda obowiązkowa. Hai!  
Smuggler: I nie licząc na pomoc kamikadze...  
Jedi: Jeśli jeszcze nie graliśmy w Shoguna, to powinniście popieścić rytualne seppuku. Najlepiej pod wieżą ciśnienia.  
Yasui: Już pędzę.  
Eld: Za coś takiego twoje oczy zostaną nabite na kolumny ognia!  
Czarny Iwan: Che, che! Szaszłyki ci się marzą, głodomorze!  
McDrive: Hm, szaszłyki z sushi i sukiyaki - blee...



## Starfleet Command: Orion Pirates

**Gatunek:** RTS/symulacja/space shooter **Ocena:** 5+ **Wymagania minimalne:** P2 266, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX, akcelerator **Grafiśmy na:** C 600, 256 MB RAM, GeForce MX 400



...! jakieś 18 km na sekundę... czyli szybko i sprawnie

**Uwagi:**  
Mac Abra: Ja już się gubię w tych wszystkich grach w świecie ST. W każdym razie znów wygląda to nieco 'homeworldowsko'.  
Yasui: Hm... może wychodzą z założenia, że i dobry szermierz dupa, kiedy wrogów kupa. Zrobią tych gier tysiące i stwierdzą, że ST jest de best.  
Qn'ik: Kiedy wszyscy wiedzą, że żaden Pickard nie zastąpi pocziwego Yody!  
Eld: Niech całe twoje wino zamieni się w wodę!  
McDrive: Niech cała woda zamieni się w wino - będzie znacznie weselej!



## Startopia

**Gatunek:** sim **Ocena:** 9+ **Wymagania minimalne:** P 300, 64 MB RAM, akcelerator **Grafiśmy na:** C 366, 256 MB RAM, TNT 2



...! nie miałem powodów do narzekań

**Uwagi:**  
Mac Abra: Niecodzienne, ale... bardzo fajne.  
Ugly Joe: Jednak na początku może sprawiać problemy. Trzeba czasu, by ją polubić.  
Smuggler: Za to polem odpłaca z nawiązką!  
Jedi: I podwiążką.  
Yasui: Jakoś tam dziwnie... torusowo.  
Eld: Dakyle! Figi! Sorbety! Święte relikwie! Święte odpusty! Jaszczurki! Na patyku!  
McDrive: To ja poproszę relikwie świętej ligi na patyku!



## Sudden Strike Forever

**Gatunek:** RTS **Ocena:** 6+ **Wymagania minimalne:** PII 300, 128 MB RAM **Grafiśmy na:** C 400, 256 MB RAM



...! w porządku, w porządku

**Uwagi:**  
Mac Abra: Raczej tylko dla maniaków Sudden Strike'a. Nie dlatego, że źle, ale poziom trudności jest zdrowo przegięty.  
Yasui: Ja tam wolę Britney Forever.  
Eld: Bogowie przychodzą i odchodzą, a Żółw wciąż się rusza. Żółw się Rusza!  
McDrive: Oby tylko nie za szybko, bo słonie pospadają!



## Vietnam 2: Black Ops

**Gatunek:** FPP **Ocena:** 3 **Wymagania minimalne:** PII 300, 64 MB RAM, Win 95/98/2000 **Grafiśmy na:** C 433, 256 MB RAM, Riva 2



...! znośnie

**Uwagi:**  
Mac Abra: To reguła. Gry FPP osadzone w Wietnamie okazują się totalną porażką. A szkoda.  
Jedi: Tak jak ta cała wojna, też mi coś nowego.  
RavenClaw: Przez takie gry zabił się wokalista Gn'R, guru grangu. :P  
Yasui: Podobno część dwunasta ma być przełomem. Nie wiadomo tylko w czym.  
Eld: X. Czy coś w tym rodzaju. A może trochę jogurtu? Cena specjalna. Na patyku.  
Qn'ik: A ja pamiętam mod do Duke'a o wojnie w Wietnamie - nawet dało się grać!  
Smuggler: Daj spokój, też była złośna. :-)



## Z: Steel Soldiers PL

**Gatunek:** RTS 3D **Ocena:** 9 (za lokalizację) **Wymagania minimalne:** P 266, 64 MB RAM, Win 95/98/2000 **Grafiśmy na:** AMD 800, 256 MB RAM, GF 2



...! w porządku

**Uwagi:**  
Mac Abra: Cieszy mnie, że jakoś spójśnięć odczuwalnie rośnie dosłownie z miesiąca na miesiąc. Tu mamy dobry przykład na to, że i głosy można nieźle dobrać i humor umiejętnie oddać...  
Jedi: A ponadto uważam, że należy uwolnić stonia.  
Eld: I raz jeszcze Wielki Bóg Om przemówił do Brulhy, którego wybrał.

# ZNANI BOHATEROWIE - DOSKONAŁA ZABAWA!

**Pełna niespodzianek  
gra platformowa!**

**AKIMBO**  
MISTRZ KUNG-FU



Akimbo to dzielny wojownik i wytrawny mistrz kung-fu, który wyrusza na pomoc mieszkańcom Wyspy Żółwi. Straszliwy smok Fang rzucił na nich kłutwę, zamieniając większość z tych przyjaznych stworzeń w swoich złowrogich niewolników.

Używając swych niezrównanych umiejętności, Akimbo walczy ze smokiem a także niezliczoną liczbą innych przeciwników.

Doskonała gra platformowa, nie tylko dla dzieci. Duża ilość nieliniowych poziomów zebrana w sześciu różnych światach, doskonała grafika i bogactwo ciekawych, a także klimat rodem z japońskiej mangi przyciągną Cię do komputera na wiele godzin.



W CAŁOŚCI  
PO POLSKU  
SUPER  
PL 59  
CENA

**Główna bohaterka  
telewizyjnej dobranocki  
w niesamowitych przygodach  
na dnie oceanu!**

**Tęczowa rybka**

Księżniczka podwodnych głębin



**W roli Tęczowej Rybki  
Joanna Prykowska**

Głęboko na dnie oceanu żyła pewna rybka. Była ona wyjątkowa, jej łuski mieniły się we wszystkich kolorach tęczy. Inne rybki uwielbiały ją i nazywały Tęczową Rybką. Pewnej nocy, gdy ocean był uśpiony, trzy kraby na rozkaz swojego szefa Krak Kraka zakradły się do niej i porwały jej piękne łuski. Tęczowa Rybka próbuje je odzyskać, ale potrzebuje Twojej pomocy. Czeka na Was wiele przygód i niespodzianek które kryją się w morskich głębinach.



W CAŁOŚCI  
PO POLSKU  
SUPER  
PL 59  
CENA

**Szybka i zakręcona  
trójwymiarowa  
gra zręcznościowa!**

**SONIC**  
R



**A CO OZNACZA  
TO R W TYTULE?**

**Revolution? Radość? Ryzyko? Ramped?...  
a może Respekt dla tych,  
którzy nie potrafili wytrzymać tempa?**

Trójwymiarowy i bajecznie kolorowy świat w którym Sonic biega, skacze, odbija się od sprężyn i dostaje „speeda” na dopalających polach.

Trzy tryby gry: Grand Prix, Time Attack oraz Multiplayer, dostarczą dużych emocji wszystkim wielbicielom Sonic'a.



W CAŁOŚCI  
PO POLSKU  
SUPER  
PL 49  
CENA

# Maximum Sports Extreme

Qn'ik

O sportach ekstremalnych wielu słyszało, bardzo niewielu spróbowało, a zdecydowana większość lubi je... oglądać. Są one bowiem niezwykle efektowne, ale jednocześnie bardzo niebezpieczne - a ludzie uwielbiają patrzeć, jak inni narażają życie. Niektórzy nawet z chęcią by spróbować, zachęcani statystykami (wicie, że podobno skakanie na bungee jest bezpieczniejsze niż latanie samolotem!), ale z różnych przyczyn podjąć się tego nie mogą.



Takich ludzi potrafię zrozumieć. Ja tam, na przykład, z radością polatałbym na lotni pomiędzy ostrymi krawędziami górskimi, ale przeszkadza mi w tym tylko brak owych gór i lotni. To właśnie dla mnie - i dla wielu podobnych sportowców ekstremalnych, teoretyków - przeznaczona jest gra ze stajni Infogrames. Myślę, że wielu osobom, po zapoznaniu się z nią, już do końca życia odechce się sportów trudniejszych aniżeli "skok na dół po piwo bez użycia liny", a to ze względu na to, że człowiek podświadomie myśli podczas gry, ile to razy by w normalnym życiu zginął w podobnych sytuacjach...

Myślę, że wielu osobom po zapoznaniu się z tą grą już do końca życia odechce się sportów trudniejszych aniżeli "skok na dół po piwo bez użycia liny", a to ze względu na fakt, że człowiek podświadomie myśli podczas gry, ile to razy by w normalnym życiu zginął w podobnych sytuacjach.

Maximum Sports Extreme proponuje nam kilka dyscyplin, choć niekoniecznie do wyboru. Niestety, o ile chce się wyjść poza trening, trzeba być wystarczająco dobrym w każdej z nich - ja całkowicie odpadłem na lotni holowanej przez samolot (sterowanie nią to, delikatnie mówiąc, przesada). Przyzwyczajony do zręcznościowych samolocików, które zawsze leciały na dół, gdy je o to poprosiłem, nie mogłem się łatwo przyzwyczaić do czegoś, co lata nie tak, jakbym chciał, ale tak, jak się jej podoba. Poza speedglidingiem (czyli wspomnianej nieszczęśliwej lotni) można jeszcze sprawdzić się w jeździe na snowboardzie, rowerze górskim, śmiesznym samochodziku czterokołowym (tak, jestem laikiem w sprawie sportów ekstremalnych i nie mam zielonego pojęcia, jak się to fachowo nazywa, przez autorów gry określone jest jako ATV) i dwóch pozostałych, w których nie miałem szczęścia się sprawdzić, a to ze względu na to, że nie są one od razu dostępne - a ja utknąłem na lotni. Te dyscypliny to bungee i skoki

spadochronowe - o ile skoki mogą sobie wyobrazić, to już nie wiem, na czym w tej grze ma polegać skakanie z mostu na linie. Nie przekonam się raczej, a szkoda - pytałem jednego redakcyjnego bungee'owca (nie powiem, że to Smuggler) i powiedział, że gdy skała, to jego ingerencja w lot ograniczała się tylko do spoglądania na powiększającą się ziemię i związanego z tym gwałtownego obniżania się dobrego samopoczucia.

W większości przypadków takie mieszanki rodzajowe nie wychodzą grze na dobre, vide wszelkie Decathlony

czy gry olimpijskie - niby jest wiele dyscyplin, ale żadna nie dopracowana na tyle, żeby móc konkurować z osobnymi grami zajmującymi się daną tematyką. O dziwo, MSE wyróżnia się na tym tle zdecydowanie - myślę, że śmiało każdy osobny tryb gry mógłby konkurować z innymi, samodzielnymi produkcjami.

Chyba największą wadą Maximum Sports Extreme, dla większości graczy w Polsce decydującą, są jej wymagania sprzętowe. Co prawda gra wygląda bardzo dobrze, ale nie aż tak, by mógł bardzo zarywać (kilka klatek na sekundę!) na P3-500 z 256 RAM-u i GeForce'em - i to w średnich detalach! Przy treningu i jeździe na czas tak bardzo tego nie widać - ale gdy już na ekranie pojawiają się przeciwnicy (zawsze trójka), to niestety - grać się nie da. Pomaga jedynie obniżenie detali do minimum. Warto dodać, że maksymalną rozdzielczością oferowaną przez grę jest niezbyt zachwycająca 800/600. Patrząc jednak na to, jak gra w niej działa, rozumiem autorów, którzy nie dali możliwości uruchomienia żadnego wyższego trybu, bo pewnie komputer potrafiący go udźwignąć jeszcze się nie narodził.

Większość sportów ekstremalnych opiera się na prędkości - bez niej gra w MSE nie dostarczałaby w ogóle adrenaliny. W tej kwestii autorzy stanęli na wysokości zadania. Ostatnio podobne odczucie prędkości miałem przy Star Wars: Racer. Polecam szczególnie jazdę rowerem górskim - przy "spadaniu" po piekielnie stromym stoku adrenalina skacze do naprawdę wysokich poziomów - brak tylko wiatru we włosach i twardego siodełka zamiast fotela. :)

Kolejną rzeczą, poza wymaganiami, która w tej grze bardzo nie przypadła mi do gustu, jest wybór postaci. Można kierować dwiema dziewczynkami i dwoma chłopcami (sic!), których wiek określiłbym w granicach szesna-

stu lat. Zresztą, przypominają nieco "wielkie" skandynawskie gwiazdy - A'teens. Trochę mi niezbyt te młode buźki - jak z reklamy toników dla młodzieży - pasują do tak morderczych zadań, które wymagają naprawę ogromnej tężyny fizycznej - nieco również psują klimat. Nie ma się jednak co zbyt czepiać, zbyt często oglądać ich facjat nie będziemy.

Inną denerwującą wadą jest sterowanie. Postać kierujemy za pomocą czterech przycisków kierunkowych i czterech specjalnych - o ile w przypadku np. snowboardu sprawdza się to dosyć dobrze, to w mojej "ukochanej" lotni już bardzo słabo - niezwykle trudno jest wylądować tam, gdzie się powinno. Skoro już wciąż powiększam swoją listę załóg o kolejne fakty, dorzucę do tego jeszcze awaryjność. Nie wiem, czy to wina mojego egzemplarza, ale gra po każdym zdefiniowaniu przeze mnie klawiszy wychodziła do Windows (na szczęście zachowując ustawienia), zdarzało jej się również nieraz zawiesić w najmniej odpowiednim momencie. Szkoda, widać, że autorzy nie popracowali nad nią odpowiednio długo, zoptymalizowanie kodu mogłoby zupełnie zmienić wrażenia wyniesione z gry.

Jestem już w ponad połowie recenzji, a jeszcze nic nie napisałem o tym, jak wygląda sama gra. Mamy cztery tryby: mistrzostwa (trzy poziomy trudności, oczywiście wyższe dostępne dopiero po przejściu niższych), pojedynczy wyścig, jazda na czas i trening. We wszystkich, poza treningiem, przypadkach jedną trasę pokonujemy w x-boju (gdzie x jest liczbą od 3 do 4). Przykładowo na początku jednej trasy wsiadamy na snowboard (również po piasku!), lecimy na złamanie karku przez checkpointy (co istotne - nie mamy jasno ułożonej trasy, można śmiało eksperymentować z wszelkimi skrótami, pamiętając tylko o tym, żeby nie omijać checkpointów, których położenie wskazuje cały czas strzałka na dole ekranu), zeskakujemy ze snowboardu, by polecieć na lotni, by potem... I tak dalej. Niewątpliwie zmusza to gracza do większej uwagi i sprawia, że gra jest ciekawsza, ale dla mnie największą wadą był brak możliwości skonfigurowania samemu, czym się chce pokonać kolejne etapy trasy - bo niestety nie ma możliwości ominięcia latania.

Ostatnią rzeczą, o której chcę napisać, jest udźwiękowanie. Głos komentatora nie drażni, w przeciwieństwie do tego, co mówią postaci po wyborze. Może jestem dziwny, ale słodki, dziecinny, dziewczęcy głosik mówiący "cool" wydaje mi się cokolwiek infantylny i nijak nie pasuje do tematyki. Nieco lepiej jest z muzyką, znaczy - w ogóle jej nie ma (jeszcze by byli A'teens - trzeba więc się cieszyć!), ale za to warkot silnika, szum wiatru i przrutki (tak!) w rowerze brzmią, jak należy - innych dźwięków w tej grze nie potrzeba.

Mam spory kłopot z ocenieniem MSE. Z jednej strony, gra jest nowatorska i efektowna, miło sobie w nią od czasu do czasu pograć, z drugiej zaś - ma mnóstwo mniejszych lub większych niedoróbek, które co najmniej utrudniają rozrywkę, a niekiedy wręcz psują radość z gry. Dlatego też, jako że nie wierzę, żeby przeciętny gracz miał w domu Pentium4 z GeForce'em drugiej generacji, nie mogę Maximum Sports Extreme przyznać więcej niż uczciwą szóstkę z plusem. A szkoda, bo zapowiadała się bardzo dobrze.



Smuggler\_on-line?

6+

**Producent:** Vision Park **Dystrybutor:** Infogrames **Internet:** www.visionpark.se

**Wymagania:** P2-300, 32 RAM, Win 9x, DirectX **Akcelerator:** konieczny

**ładna grafika** **o pocucie pędu** **dźwięk**  
**REALNE WYMAGANIA!** **awaryjność** **udziwnione sterowanie** **trochę za wysoki poziom trudności**

INFO

# timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO...

**nowinki**

**kody do gier**

**linki**

**recenzje**

**solucje**

**forum**

Prowadzimy także sprzedaż **Hurtową**.  
 Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt  
 e-mail'em: hurt@timsoft.pl

**TANIEJ!! PRZESZ INTERNET TANIEJ!!**  
 partner internetowy  
**GRY OnLine**  
 www.gry-online.pl

# Sudden Strike Forever

■ Pepin Krootki

Jaką grą okazał się Sudden Strike, wszyscy wiemy. Swego czasu ta niesłyszana ładna graficznie i niespotykana trudna strategia narobiła tyle szumu, że każdemu zapalonemu graczowi przynajmniej obita się o uszy. Podczas instalowania dodatku o wymownym tytule "Sudden Strike Forever" zastanawiałem się, czy rzeczywiście zostanie przy tej grze na zawsze...

Jak to zwykle przy tego typu rozszerzeniach bywa, wymagane jest posiadanie podstawowej wersji gry. Bez obaw, aby zacząć grać w nową kampanię, wcale nie trzeba ukończyć poprzednich. Zresztą to byłoby co najmniej problematyczne... Na szczęście autorzy zorientowali się już, że zbyt wysoko ustawiają graczom poprzeczkę. Dlatego w SSF przed rozpoczęciem kampanii możemy wybrać jeden z trzech poziomów trudności. Na niewiele się to jednak zdaje, bo nawet na 'easy' jest piekielnie trudno. Niełatwo w to uwierzyć, ale nowe misje są jeszcze trudniejsze niż w pierwszej części. Już pierwsze starcia w każdej z czterech nowych kampanii stanowią wyzwanie na kilkanaście, jeśli nie kilkadziesiąt godzin.

Chwilęczkę... O ile pamiętam, wcześniej były tylko trzy kampanie. Skąd czwarta? Ano stąd, że poprzednio hurtem potraktowani alianci występują teraz osobno jako jankesi i "fajfokłoki". Pojawienie się tych ostatnich idzie w parze z dodaniem nowego teatru działań - Afryki Północnej. No proszę, niedawno przy recenzowaniu "Panzer Campaigns 4 Tobruk '41" wyraziłem nadzieję zagrania w jakąś przyjemniejszą strategię o II wojnie w Afryce i nawet nie przypuszczałem, że trafi się tak szybko! Ale to wciąż jeszcze nie to, co tygrysy (także królewskie) lubią najbardziej. Samej rozgrywki nadal bliżej do RTS niż prawdziwej strategii. W panującym na polu bitwy zamęcie chwilami mamy wrażenie, że gra sprowadza się wyłącznie do wydawania kłębów.



**Dodatek ten dostarcza niemal tyle zabawy, co frustracji. Niełatwo w to uwierzyć, ale nowe misje są jeszcze trudniejsze niż w pierwszej części.**

Co nowego?

4 kampanie  
7 misji single  
20 misji  
multiplayerowych  
30 rodzajów nowych jednostek (ponad 30)

biącej się na ekranie masie jednostek rozkazów "wперед" i "nazad". Bardziej szczegółowe dowodzenie jest praktycznie niemożliwe, więc jedyne, co pozostaje, to jak najlepiej ustawić własne oddziały i modlić się, by wytrzymały nieprzyjacielską nawałę. Potem i tak wszelkie plany biorą w feb...

Weźmy na przykład pierwszą z brzegu misję po stronie Anglików. Kilkanaście razy od nowa budowałem w niej linię obronną, a gdy w

GATUNEK: RTS



końcu osiągnąłem zadowalający rezultat. Jeszcze przez dobre pół dnia (!) ją dopracowywałem, wprowadzając zaledwie kilkupikselowe poprawki w ustawieniu jednostek. W końcu, gdy wydawało się, że obrona jest już bliska perfekcji, okazało się, że moi ludzie mimo rozstrzelania kolejnych fal wrogów i tak polegali, bo... zabrakło im amunicji!!! I jak tu nie załamywać rąk? Tak się mają sprawy z obroną, bo w ataku jest jeszcze gorzej. (A może być jeszcze gorzej? Widocznie tak.) Tutaj bogiem wojny jest wraza artyleria, która bezlitośnie dziesiątkuje naszych, nie pozwalając im oddać nawet jednego strzału. Przyczajone w bunkrach karabiny maszynowe i sprytnie rozstawione działa przeciwpancerne nie pozostawiają żadnych szans tym nielicznym, którzy przetrwali morderczą nawałę artyleryjską. Jednocześnie utrudnione sterowanie sprawia, iż w defensywie nasza artyleria na niewiele się zdaje. Przydałby się jakiś dialog artyleryjski umożliwiający koordynowanie ostrzału z różnych baterii bez konieczności uciążliwego, każdorazowego ich zaznaczania (co wiąże się z przesuwaniem mapy). Przy ofensywie stosuje się więc ostrzeliwanie punktów oporu wroga, które na sekundę zdążyli odkryć zwiadowcy (za co należy im się pośmiertny medal - w tej grze można zrozumieć, na czym polegało radzieckie "rozpoznanie walką"). Pozostaje jeszcze taktyka spalanej ziemi, ale jej stosowanie ogranicza nam ilość amunicji.

Nasi podkomendni wciąż wykazują się stalową psychiką i miast dezertować, giną do ostatniego. O przepraszam, coś się jednak w tej materii zmieniło. Po napotkaniu "przeważających sił wroga" pojazdy zaczynają się dość efektywnie cofać, kontynuując ostrzał. Ale, jak to mówią, jedna jaskółka nie czyni wiosny. Zastosowanie broni pancernej nadal związane jest z pewnymi denerwującymi nielogicznościami. Na część z nich można przymknąć oko, zapisując je na konto RTS-owego charakteru rozgrywki. Trudno jednak bronić nienaturalnie małego zasięgu strzału dział (oraz czołgów - w zasadzie są to dwa, trzy dystanse rzutu granatem...), który jest przy tym

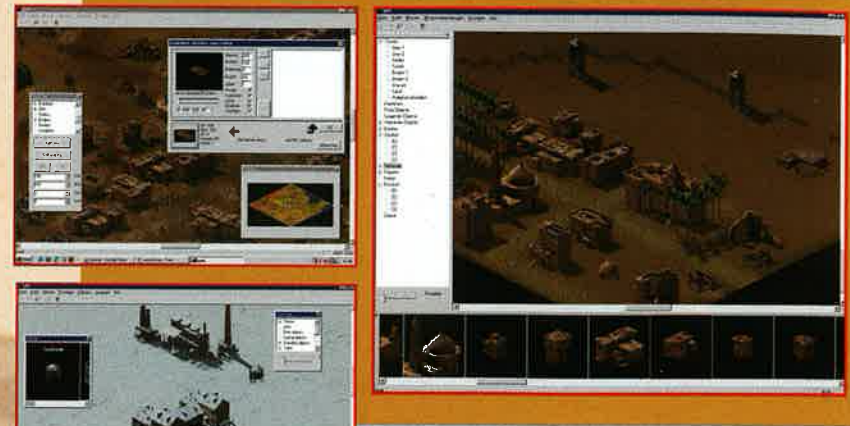
większy od zasięgu wzroku obsługi. Najbardziej razi to na płaskiej pustyni, gdzie normalnie prawdziwi czołgiści dostrzegliby wroga na długo przed tym, zanim mogliby do niego otworzyć skuteczny ogień. Może w ten sposób autorzy próbowali wymusić, aby przed czołgami posuwała się piechota (tak jak to przeważnie bywa w rzeczywistości)? Mniejsza o powody, ważne, że na otwartej przestrzeni, gdy wybiją nam piechotę, czołgi stają się bezużyteczne (absurd). Albo inny kwiatek: jak tu się nie śmiać, widząc Królewskiego Tygrysa pieczołowicie omijającego każdą rachityczną brzoškę, miast po prostu ją taranować... Czeplię się - powiecie. W wersji podstawowej nawet nie zwróciłbym na to uwagi, ale od czego u licha są dodatki?

Autentycznie wkurza, że na początku każdej misji oddziały są porozmieszczane dość przypadkowo - porozrzucane w małych grupkach niezdołnych do stawienia przeciwnikowi skutecznego oporu. Trzeba praktycznie od zera budować linię obrony, co jest bardzo czasochłonne... Miałem nadzieję, że dodatek rozwiąże ten problem na wzór niedoścignionego Close Combat.

Dość już marudzenia, pora wrócić do konkretów. W wersji "Forever" znajdziemy około trzydziestu nowych jednostek. Najwięcej jest ich - naturalną kolejną rzeczą - u Brytyjczyków, którzy poprzednio nie stanowili osobnej strony konfliktu. Jako że "fajfokłoki" pojawiają się przy okazji nowej pustynnej kampanii, ich oddziały mają odpowiedni brązowo-oliwkowy kamuflaż. Wyjątkiem są snajperzy, którzy paradują po płaskach w ciemnozielonych mundurach, z przyczepionymi do hełmów zielonymi gałązkami. Ależ odważne skurczybyki! I jakie zmysły! Niemcy dysponują teraz skuteczniejszą, podrasowaną piechotą, uzbrojoną w zabójcze granaty. Kiedy uda się jej podejść odpowiednio blisko, żaden dom, bunkier czy samotny czołg się nie opiera. Armia Czerwona ma nowe importowane pojazdy (na mocy umowy Lend-Lease, a jednak twórcom obita się o uszy historia!). Ja tam zdecydowanie wolę, gdy coś jest "dobre, bo radzieckie". Takim typowo lokalnym akcentem jest siejąca postrach elitarna piechota w niebieskich mundurach, czyli "NKWD" (fakt faktem, że tych to bali się wszyscy, nie tylko Niemcy...). Nowością są też sanitariusze, zdolni leczyć rannych w warunkach polowych (dotychczas odbywało się to w ciężarówkach). Najbardziej przydaje się chyba generał, który dzięki lornetce potrafi obserwować znacznie oddalone obszary (szczególnie skuteczny w tandemie z artylerią i snajperami). Niezastąpione bywają też nowe ekipy inżyniersko-zapobiegawcze, zdolne naprawiać zniszczone mosty. Wprawdzie budowniczych bez trudu wypędzają ślimaki, ale unikamy sytuacji, gdy wraz ze zniszczeniem mostu traciliśmy jedyną szansę przedostania się na drugą stronę rzeki.

Gdy wydawało się, że gra niczym już mnie nie zaskoczy, odkryłem edytor. Początkowo sądziłem, że umożliwia on jedynie tworzenie map do gry wieloosobowej. Jak się miało okazać, czekała na mnie niespodzianka. Za pomocą stosunkowo prostego w obsłudze edytora można bowiem wykreować pojedynczą misję lub nawet kampanię (i to z briefingami i wszelkimi bajerkami)! Miłośnicy lotnictwa, pragnący młodzić wroga nalotami dywanowymi, będą wreszcie mogli rozwijać skrzydła. Tutaj można określić nawet dystans, jaki dzieli pole walki od najbliższego lotniska (determinuje to opóźnienie, z jakim przylatują maszyny, i czas, jaki mogą pozostawać nad celem). Jako ciekawostkę podam, że w edytorze napotkałem... Abramsy! Jakis żart? Czy może zapowiedź kolejnych Sudden Strike'ów, ale już we współczesnych realiach? W każdym razie warto poeksperymentować.

Edytor w SSF jest dobrym pomysłem. Szczególnie, że jest bardzo przyjazny w obsłudze i ma wielkie możliwości.



W przypadku podstawowej wersji "SS", przyjemność z gry osłabiał wyśrubowany poziom trudności, jednak rekompensowała to oszałamiająca grafika. W przypadku "SS Forever" grafika troszkę już się opatrzyła, a poziom trudności wzrósł niebotycznie. Wniosek? Dodatek ten dostarcza niemal tyle zabawy, co frustracji... Dlatego przeznaczony jest raczej dla absolutnych fanów tej gry. Pozostali powinni zastanowić się, czy nie lepiej pozostawić w pamięci miłe wspomnienia dotyczące Sudden Strike'a. Okazało się, że "forever" w tytule jest w pełni uzasadnione. Zalecam ostrożność, bo jak ktoś się zaprze i zadeklaruje, że nie wstanie od monitora, zanim nie skończy przynajmniej jednej kampanii, to... Jeśli nawet mu się uda (zakładam, że pokarm otrzymywać będzie w kropłowie), to kiedy wreszcie oderwie się od gry i pocztapie do łazienki, w lustrze może zobaczyć twarz starca.

PS Jak nie chcecie przejść gry, a tylko troszkę sobie pograć - dodajcie do oceny ze dwa punkty... Byle tylko cena była przystępna.

6+

Producent: CDV/Fireglow ■ Dystrybutor: IM Group ■ Internet: www.SuddenStrike.de, www.cdv.de ■ Wymagania: PII 300, 128 MBN RAM... ■ Akcelerator: nie

Wciąż ładna grafika. ■ Nowe jednostki. ■ Pustynny rejon działań. ■ Nowa strona konfliktu - Brytyjczycy. ■ Zdecydowanie za trudna. ■ Nadal jest to chwilami tylko bezładna naparzanina. ■ Ale to już było... ■ I mam nadzieję, że nie wróci więcej...

INFO



Qn'ik

Mezozoik powraca. Myślicie, że mówię tu o tematyce recenzowanej gry? Błąd, chodziło mi o jej poziom...

**S**ezon ogórkowy w pełni. W redakcji słychać tylko szum nowego gameboya, którym zachwyca się Czarny Iwan. Eld jest uśmiechnięty (my też nie możemy uwierzyć, ale bez obaw - przejdzie mu), bo dziwnym zrządzeniem opatrności się zaczęła działać. A ja, po wielu prośbach i groźbach, zmusiłem MacAbrę do zajrzenia w przepastną otchłań jego szuflady i wyciągnięcia mi czegoś do recenzji. No to mam za swoje. Kolejny remake Lemingów - ale żeby nie było plagiatu, tym razem z dinozaurami w roli głównej. Pasuje to do stereotypu wielkiego jak góra gada z mózgiem wielkości orzecha włoskiego.



Idea gry polega na tym, żeby biedne małe dinozaury doprowadzić do mamusi (tatusia?). Jak się można domyślić, biedne małe dinozaury dopiero co wykluły się z jajek i prezentują istic lemingowską inteligencję. Objawia się to tym, że po prostu idą przed siebie - jeśli natrafią na przeszkodę, zawracają; jeśli na urwisko - z uśmiechem na ustach, jakiego nie powstydziliby się najlepszy weteran - kamikaze, wskazują węń. Jaka jest w tym rola gracza? Jak nietrudno się domyślić, trzeba te, za przeproszeniem, imbecyle, jakoś uratować od marnej śmierci. Na szczęście maluchy mają pewne

umiejętności, które należy odpowiednio wykorzystać. Niektóre blokują przejście innym, inne robią ze swojej szyi most nad przepaścią, jeszcze inne potrafią kopać w ziemi. I my, sterując każdym z nich z osobna, zachodzimy w głowę, jak tu najszybciej przetransportować je do bezpiecznego domu.



Gra ma trzy poziomy trudności, które różnią się tym, że w najniższym nie mamy ograniczenia czasowego i nie trzeba ratować wszystkich dinozaurów. I tu objawia się pierwsza duża wada gry. Dinosaur'us niewątpliwie przeznaczony jest dla dzieci. W czym problem? Niestety uczy je też machiawellizmu: często nie ma możliwości uratowania wszystkich dinozaurów - trzeba zatem poświęcić większość z nich, żeby jeden mógł przejść. Edukacyjność takiego rozwiązania pozostawiam do rozstrzygnięcia psychologom, ja tu tylko sprzątam.

Największą wadą remake'u Lemingów jest jednak to, że cała gra, składająca się z 30 etapów, kończy się wtedy, kiedy w innych kończy się trening. Jest totalnie prosta i w ogóle nierozbudowana - a wielka szkoda, bo gdyby liczba rodzajów dinozaurów była większa, to rozgrywka mogłaby nawet stanowić jakąś rozrywkę, a tak? Cóż, początkowe dziesięć etapów gracz może przejść niemal za pierwszym podejściem - i to niezależnie od tego, czy ma limit czasowy, czy nie. Czara goryczy dopełniana jest przez muzykę. Składa się ze stale powtarzającego się motywu - po kilku minutach słuchania żądza mordu była we mnie tak wielka, że o mało celowo nie pozabijałem wszystkich dinozaurów. No dobrze, przesadzam - ale pamiętajcie, żeby zaraz po uruchomieniu Dinosaurusa od razu wyłączyć dźwięk, gra tylko na tym zyska.

Ostatnią wadą gry jest jej grafika. Prosta i statyczna - to słowa, które najlepiej ją charakteryzują. Co prawda nie drażni, ale nie jest niczym, na czym warto byłoby na dłużej zawiesić oko, jedynie artwoki na statycznych planszach prezentują bardzo wysoki poziom.

Cały czas psioję, a wypadałoby napisać, dlaczego dałem Dinosaurusowi aż "trójkę". Nie jest trudno zrobić własny, wymyślny etap - do tego wystarczy najwykleszy Paint. Zaleta ta jest jednak niewielka, gdyż wszystko, co da się wyciągnąć z tej gry, autorzy już umieścili na swoich planszach - więc nowe pomysły są skazane na wtórność. Nie znalazłem możliwości utworzenia swojego dinozaura - a szkoda, bo gra mogłaby się przetrwać w coś, co stanowiłoby pewne pole walki dla graczy internetowych. A skoro o sieci mowa - o dziwo, w grze jest opcja multiplayer. Chętnego do gry w redakcji nie znalazłem, co mnie specjalnie nie dziwi, jednak wiem tylko, że tryb multi dostępny jest dla dwóch graczy przy jednym komputerze, na tzw. splitscreenie...

Recenzję czas podsumować: jako prezent dla kogoś, kogo się nie lubi: jak znalazł!

3

Producent: Light&Shadow ■ Dystrybutor: Light&Shadow ■ Internet: www.lsp.com.com ■ Wymagania: P200, 32 RAM, karta dźwiękowa ■ Akcelerator: żartuje-cie?!

■ hmmm... ■ na pewno jakiś jest... ■ ...choć niekoniecznie wiem jaki ■ można zająć tym dzieckiem na kilka minut? ■ za krótka ■ za łatwa ■ mało rozbudowana ■ koszmarny dźwięk! ■ grafika sprzed kilku lat

INFO

Osoba, która ukończy grę jako pierwsza otrzyma główną nagrodę w wysokości

10 000 złotych!

OPSYS

musisz znaleźć wszystkie



Odnajdź sto skradzionych monet a zdobędziesz 10.000 złotych!

Szczegóły: [www.lemon-interactive.pl](http://www.lemon-interactive.pl)

Poszukiwania rozpoczną się już w październiku!



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
**SOFTBOX**  
[www.softbox.pl](http://www.softbox.pl)  
tel. (0-22) 666 19 88

Wyłączna dystrybucja w Polsce  
**Lemon**  
INTERACTIVE  
[www.lemon-interactive.pl](http://www.lemon-interactive.pl)

[hyper]media:

Wszystkie logo i znaki firmowe są własnością firmy. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione

# Persian Wars

R. Cox

**"W imię Allacha Litościwego i Miłosiernego Chwała Allahowi władcy światów, błogosławieństwo i pokój panu proroków, panu naszemu i opiekunowi, Muhammadowi i jego rodowi. Niech to błogosławieństwo i pokój trwają nieprzerwanie aż po dzień sądu."**

**"Oto żywoty przodków stają się pouczeniem dla potomnych, ażeby człowiek, poznawszy przypadki, które stały się udziałem innych, wziął je pod rozwagę, ażeby zgłębiwszy dzieje wcześniejszych pokoleń i to, co je spotkało, trzymał się w ryzach. Chwała temu, który sprawił, że dzieje przodków są dla późniejszych pokoleń przykładem! Z takich to nauk składają się opowieści zwane 'Tysiąc nocy i jedna', ze wszystkimi swymi osobliwościami i przykładami."**

Pozwólcie wytłumaczyć sobie ten specyficzny cytat rozpoczynający recenzję. Nie oznacza on bynajmniej, że autor jest muzułmaninem i wykorzystuje to w 100% neutralne religijnie czasopismo, by nawracać niewiernych na wiarę w Allacha. Wstęp zaczerpnięty z "Księgi Tysiąca i Jednej Nocy" pozostaje w ścisłym związku z nową produkcją Cryo Interactive - Persian Wars, której fabuła oparta została w całości na niektórych baśniach arabskich znanych nam z tej jakże ciekawej literatury.

Zanim jednak zagłębimy się w fantastyczny świat pustyni, warto przypomnieć Kroniki Czarnego Księżyca, do których to można porównać Persian Wars. W tym przypadku identyczne jest założenie gry, która jest w istocie bardzo specyficzną strategią czasu rzeczywistego, aczkolwiek w porównaniu do poprzedniczek cechuje ją mniejsza "masowość" rozgrywki - jest ona tu znacznie bardziej wielowątkowa i w rzeczy samej mniej linearna.

Analogicznie jak w poprzednich produkcjach Cryo wcielamy się w postać bohatera, którego losami kierować będziemy już do końca rozgrywki. Tak jak w Kronikach Czarnego Księżyca "stawaliśmy" się Wismerhilem, tak tutaj przypada nam w udziale postać legendarnego Sindbada.



Sindbad wieczny podróżnik pojawia się w Persji w bardzo niespokojnych czasach. Allah tak pokierował jego losami, że przypadło mu w udziale odnalezienie pierścienia Króla Salomona, który dostając się w niepowołane ręce może sprowadzić (niech Allah ma nas w swojej opiece) zagładę na cały cywilizowany świat. Wyrusza więc Sindbad na poszukiwania, a towarzyszem jego podróży jest na początku jedynie osioł, który obciążony zapasami wiernie drepce za swym panem (wbrew temu, co o osłach wiadomo).

Nie jest to wyłącznie opowiedziana dla zasady historyjka, będąca uzasadnieniem dla prowadzonej na ekranie masakry, w której najważniejszą rzeczą jest produkcja jak największej ilości oddziałów, posyłanych następnie na mnożące się w zastraszającym tempie jednostki wroga. Pozostawia się graczowi w ramach fabuły masę możliwości - zarówno w pomniejszych starciach, jak i w przełomowych

momentach gry. Autorzy, jak się wydaje, nie tylko oparli treść gry na opowieściach z "Tysiąca i Jednej Nocy", ale także doskonale oddali ich klimat poprzez wprowadzenie innych bohaterów o specyficznych cechach charakteru i co za tym idzie - zachowaniach. Ponadto mamy tu możliwość prowadzenia dialogów z własnymi oddziałami za pomocą okna dialogowego, w którym przed każdym poważniejszym wydarzeniem pojawiają się sugestie podkomendnych - jak i żądania wroga. W każdym przypadku jest do wyboru kilka odpowiedzi, które pozwalają na określenie, jakim bohaterem chcemy uczynić Sindbada. Może być on wspaniałomyślny i odważny, może być przekupnym zdrajcą lub lawirantem, a nawet srogim tyranem.

Gama dostępnych odpowiedzi jest naprawdę duża i co najważniejsze, nie ma jedynej właściwej, która prowadzi do celu. Tu odczuwamy znaczną różnicę w stosunku do Kronik Czarnego Księżyca, gdzie wybór złej (najczęściej brutalnej lub butnej) odpowiedzi kończył się przegraną. Tym razem każda odpowiedź jest dobra - w tym sensie, że gracz może zachować się w dowolny sposób, a jeżeli poradzi sobie z trudnościami wynikającymi z danego zachowania, gra toczy się dalej, jednak z uwzględnieniem zasady: "jak sobie pościesz, tak się wyśpisz". Praktycznie nie ma w grze momentu bez znaczenia, na każdym kroku stajemy na rozdrożu trudnych wyborów, które determinują dalszy obraz zabawy. Dzięki temu można Persian Wars ukończyć na wiele sposobów, czyli każdemu wedle życzenia.

Autorzy zrezygnowali z podziału znanego z Kronik, gdzie mieliśmy cztery kampanie, w pewnym sensie zintegrowane, a jednak de facto zupełnie ze sobą niezwiązane. Wybór jednej z nich był równoznaczny z wyborem jednej z czterech stron konfliktu, która dążyła do zniszczenia pozostałych. Nawet jeżeli prześcignęli zaistniały według scenariusza sojusz, to w końcowym rozrachunku i tak Wismerhill zasiadał na cesarskim tronie, mordując po drodze prawowitego władcę lub bezczelnego uzurpatora.



W Persian Wars mamy do czynienia z jedną wielką kampanią pomyślaną jak opowieść, którą można opowiedzieć na wiele sposobów. Sprawa dotyczy wspomnianego już pierścienia Salomona, a przebieg poszukiwań, jak i samo zakończenie mogą być różne. W pewnym sensie nasze wybory dokonywane w trakcie gry, jak i "ulubiony model" bohatera tworzą pewną legendę. Przeplatanie się wątków i ciąg logiczny pomiędzy poszczególnymi wydarzeniami w pełni oddają klimat, jakim przesycona jest "Księga Tysiąca i Jednej Nocy".

Przewrotność ludzi, przekupstwo, żądza władzy, uwodzenie cudzych kobiet, wino lejące się strumieniami, a nade wszystko dżiny, dżinnie, śmiurgi, latające dywany. Naprawdę niezła awantura. Nierzadko mamy możliwość zdradzić własne oddziały (co w niektórych przypadkach naprawdę się opłaca), ale równie często nie pozostają one nam dłużne. Decyzja sprzeczna z kodeksem honorowym Beduinów powoduje ich dezercję, a nawet bunt, z którego Sindbadowi ciężko jest wyjść cało.

W grze nie tylko postacie są aktywne. Każda lokacja zawiera aktywne artefakty, których użycie przez naszą postać zdeterminuje sposób jej przejścia, łącznie daje to około dwustu zdarzeń, które mogą, ale nie muszą zaistnieć. Lokacje, oferując różnorodne możliwości zachowania, pełne są jakże charakterystycznych dla Bliskiego Wschodu magicznych przedmiotów, bonusów, a nade wszystko darów przeznaczenia. Dzięki nim możemy podnieść poziom doświadczenia naszych oddziałów, przywołać Dżina, Dżin Gniewu lub inne stworzenie Allacha zamieszkujące ruiny starożytnego miasta lub oazę. Zawsze warto korzystać z takich prezencików, gdyż bardzo często ułatwiają one pokonanie przeciwnika, a nawet są do tego niezbędne. Zrządzenie losu nie zawsze ma dla nas pozytywne skutki, jako że bonus może okazać się trucizną lub masą wrogo usposobionych starożytnych. Ale kto nie ryzykuje, ten nie ma. Każda sytuacja ma wiele rozwiązań, więc decydujcie sami. Bardzo często moje decyzje powodowały dezercję podkomendnych i co najważniejsze: nie było to równoznaczne z



końcem gry. Zaskakiwało mnie tylko to, jak mam zdobyć dobrze bronioną twierdzę w pojedynkę, dysponując tylko moim wiernym jambiya i dość nędznymi zakłeciami. Moje wątpliwości rozwiewały się szybko, gdy dokładnie zwiędziłem aktualną lokację, napotykając na swej drodze, przykładowo, trzy lewitujące szable i kilka bonusów podnoszących zdolności bojowe Sindbada. Wszystko w takich sytuacjach zależy od tego, gdzie się znajdujemy, kogo napotykamy na swej drodze i jak to zdołamy wykorzystać.

Większość akcji toczy się na pustyni, nie przeczę, że pełnej pięknych oaz, większość lokacji jednak to ruiny starożytnych miast, świątyń lub po prostu katakumby. Poza tym wraz z rozwojem scenariusza musimy zaopatrzyć się w statki (jak by nie było: Sindbad Żeglarz), więc czeka nas trochę pływania po wzburzonym morzu, zawijania do przyjaznych przystani lub wdzierania się do dobrze umocnionych morskich twierdz. Zgodnie z legendami wypłyniemy na nieznane morze pełne niebezpieczeństw w poszukiwaniu zaginionej Samarkandy. Zapijemy się do katakumb pełnych królewskich mumii czy też wejdziemy do miasta umarłych, którego nikt żywy nie zdołał opuścić.

Wiadomo wam już, że motorem akcji jest pierścień króla Salomona. Podobnie jak pierścienie u Tolkiena, ma on niesamowitą moc, która

posiadacza czyni niezwyciężonym. W związku z tym chętnych do jego zdobycia nie brakuje i mam zamiar ich teraz przedstawić.

W grze występują trzy główne nacje znane z opowieści arabskich: Beduiini, amazonek oraz ghule. Od gracza zależy, która z nich posiadać pierścień. Nie w tym sensie, że gracz wybierze stronę i poprowadzi ją do zwycięstwa. Jak wszystko w tej grze, tak i strony konfliktu ulegają dość częstym zmianom. Jest oczywiście możliwe faworyzowanie jednej nacji, aczkolwiek równie dopuszczalne są sojusze czy nawet zjednoczenie wszystkich pod jednym sztandarem. Wszystko zależy od decyzji gracza. Gra może zakończyć się zdobyciem panowania nad światem niewiernych ghuli. Z drugiej strony, Sindbad może zostać wielkim sułtanem poprzez małżeństwo z przepiękną księżniczką Raytą lub dzielić władzę z księżniczką amazonek Toumadir, która mimo perfekcyjnego ciała nigdy nie ściąga żelaznej maski z twarzy. Kobiety, małżeństwa polityczne, zdrady są dość powszechne w Persian Wars.

Nelinearność scenariusza, jak i przewrotność ludzka dają znać o sobie również w tym zakresie. Grając, można szybko zostać wielkim wodzem, by już za chwilę zamienić się w błakającego się po pustyni wielbłąda.

Mimo zaskakujących zmian ról, czego niewątpliwie doświadczycie grając w Persian Wars, warto napisać kilka słów o jednostkach, które będziecie mieli do dyspozycji opowiadając się po dowolnej stronie. Na pierwszy ogień idą Beduiini jako rasa, której nie

włącznie. Istoty te należą do nacji przez Allacha stworzonych, jednak "nieautoryzowanych": w odróżnieniu od stricte ludzkich oddziałów łamią one wszelkie prawa fizyki i sieją niesamowity popłoch w szeregach nieprzyjaciela. Z drugiej strony, są dość kapryśne, więc nie radzę polegać w stu procentach na nadnaturalnym autoramencie.

Dla tych, którzy wolą zdrowy rozsądek i wierzą w postęp technologiczny, autorzy oferują całą gamę maszyn wojennych: lądowych, wodnych i powietrznych. W tej dziedzinie wyścig zbrojeń wygrywają ghule, prezentując największy wachlarz mechanicznych narzędzi destrukcji, włącznie ze stacjonarną wyrzutnią rakiet balistycznych (wielogłowicowych). Nie ma jednostek uniwersalnej broni skutecznej przeciwko magii, woj-skom lądowym i powietrznym. Każdy rodzaj broni ma swoje plusy i minusy, co wymaga od gracza pewnych umiejętności taktycznych. Jednostki - analogicznie do Sindbada - uzyskują punkty doświadczenia, które wydatnie wpływają na zdolności bojowe i wytrzymałość na ataki.

Łącznie w Persian Wars pojawia się około stu różnorodnych formacji, które w mniejszym lub większym stopniu mają swoje korzenie w tradycji legend arabskich.

Wizualnie gra naprawdę "cieszy oko". Bazując na engine'ie znanym z Kronik Czarne-go Księżyca autorzy dokonali nielicznych modyfikacji, czyniąc grę jeszcze ładniejszą graficznie. Cała grafika została stworzona w wysokiej jakości 3D. Każda lokacja, oddział czy też najmniejszy szczegół zostały oddane w najmniejszym szczególe: drzewa palmowe, oazy, woda w fontannach, powiewające na wietrze skóry namiotów czy też sekretne jaskinie.

Wszystko to oglądać możemy w wysokich rozdzielczościach i dzięki temu najdrobniejszy szczegół broni noszonej przez oddziały jest doskonale widoczny. Duża różnorodność oddziałów nie jest tylko teoretyczna. Poszczególne formacje różnią się od siebie ubiorem i charakterystycznymi dla siebie oznaczeniami. Wspaniale wyanimowano wszelkie rodzaje wojsk, ich ruch jest płynny i prawie naturalny, jednak największe wrażenie robią jednostki powietrzne o nadnaturalnym pochodzeniu. Dajmy na to - eskadra dżinów majestatem płynąca na magicznej poduszce powietrznej w stronę śpiącego jeszcze obozu Beduinów.

Autorzy wspaniale przedstawili różne aspekty arabskich legend, doskonale oddając ich klimat. Uzupełnieniem dla wizualnej strony produktu są również ciekawe dźwięki. Oddziały porozumiewają się po arabsku, natomiast wszelkie inne stworzenia Allacha dysponują całą masą charakterystycznych dźwięków towarzyszących im podczas przemieszczania, jak i walki. Odgłosy wydawane przez "nadnaturalnych" są bardzo ciekawe i oryginalne, a czasami nawet komiczne, co jest zrozumiałe, jeśli weźmiemy pod uwagę wygląd postaci. Niestety nie udało mi się usłyszeć muzyki, która na sto procent jest w grze, jednak podobnie jak w Kronikach Czarne-go Księżyca nie działa.

Czas na małe podsumowanie tej przygody dziejącej się w legendarnej Persji. Przygody, w której naprawdę warto wziąć udział. Pięknie oddany klimat i dopracowanie szczegółów technicznych zapewniają naprawdę doskonałą zabawę. Cała gra przesycona jest humorem tak wizualnym, jak i językowym, nie ma w niej miejsca na patetyczność czy nudę. Zaskakujące zwroty akcji, różnorodne lokacje, prze zabawne perypetie naszego bohatera oraz oryginalne towarzystwo, które towarzyszy nam podczas zmagania z przeciwnościami losu zgotowanymi przez wszechmocnego Allacha, nie pozwolą wam długo oderwać się od Persian Wars.



da się do końca wyczerpić. Ten lud nomadów pozwoli sobie przewodzić tylko wtedy, gdy w pojedynku jeden na jeden pokonał emira. Jeśli tego dokonasz, do dyspozycji masz najpotężniejszą kawalerię pustyni (wielbłądy, jak i konia), poza tym standardowo piechotę (najlepsza formacja hoplitów amazonek), łuczników i...

No właśnie - kilkadziesiąt rodzajów oddziałów w kilku kategoriach, które możesz, podobnie jak w Kronikach Czarne-go Księżyca, kupować w swojej fortecy. Wszystko jednak kosztuje masę denarów, które zdobywamy ograbiając ruiny lub po prostu przejmując zawartość kieszeni pokonanych oddziałów. Proste jak drut, lecz niestety nie w praktyce, bo pieniądze nigdy za mało. Jak na prawdziwe opowieści tysiąca i jednej nocy przystało, nie może w nich zabraknąć latających dywanów. Otoż są, tak w posiadaniu Beduinów, jak i amazonek, różniąc się zasięgiem i siłą ognia. Poza tym lata cała masa potworów (od pegazów po wielbłądy - straszne potwory :) - dżiny i roki), z demonami na usługach ghuli

8

**Producent:** Cryo Interactive **Dystrybutor:** Cryo Interactive  
**Internet:** <http://persianwars.cryogame.com> **Wymagania:** P 333, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX **Akcelerator:** niewymagany

Wspaniała fabuła ☒ ciekawe postacie ☒ dobra grafika ☒ poczucie humoru autorów ☒  
Brak muzyki ☒ szkoda, że nie ma polskojęzycznej wersji...

INFO

NAJWYŻEJ OCENIANA GRA RPG ROKU 2001!

ULTRA  
GRA2xCD za jedyne  
29.90 zł

Evil Islands

w polskiej wersji językowej

KLATWA ZAGUBIONEJ DUSZY

„EVIL ISLANDS jest, moim zdaniem, niespodziewanym i niezwykłym wydarzeniem na roleplayowym rynku. Grafikę tej gry można określić tylko jednym słowem: wstrząsająca. (...) EVIL ISLAND imponuje nie tylko grafiką. Cudowny jest nastrój tej gry.”  
SECRET SERVICE

„Gra ma znakomicie ułożoną fabułę, pyszną grafikę, która przewyższa wszystko, co widziałem do tej pory – jest pełna dowcipu, zrobiono do niej nastrojową muzykę... Czy można chcieć więcej?”  
CD ACTION

„Tłumaczenie stoi na wysokim poziomie. Zadbano nawet o stylowe przedstawienie opcji co uprzyjemnia zabawę.”  
CLICK

GRA OCENIANA PRZEZ EKSPERTÓW  
Z PRASY I INTERNETU NA:

onet.pl

ocena 5/5

SECRET SERVICE

ocena 9/10

CLICK!

ocena 5+/6

POLSKA PRASA

ocena 9+/10

GRY OnLine

ocena 94%

Komputer

ocena celująca

Wyłączna dystrybucja w Polsce:

Lemon  
INTERACTIVE  
www.lemon-interactive.pl

nival

fish tank

SZUKAJ W SALONACH PRASOWYCH I KIOSKACH OD 26 WRZEŚNIA

# Asterix

## Mega Madness

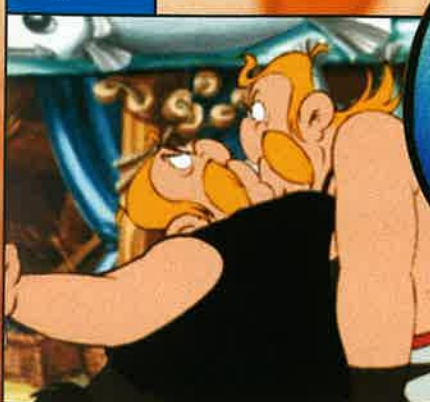
Eld

Podziwiam żabojadów za upór. Już kilka razy próbowali przenieść swoich bohaterów narodowych Asterixa i Obelixa na blaszaka i stworzyć dobrą zręcznościówkę. Niestety, za każdym razem kończyło się to tragicznie. Sam rok temu zjechałem totalnie bardzo nieudaną grę Asterix & Obelix: Take On Caesar. Nic jednak nie trwa wiecznie i ku mojemu oraz reszty redakcji ogromnemu zdziwieniu Asterix Mega Madness okazało się znakomitą rozrywką.

Mysli, jakie przetaczały się przez moją głowę podczas instalacji Asterix Mega Madness, raczej nie nadają się do druku. Najdelikatniejszym stwierdzeniem było: "znowu ślimakożercy przyrządzili jakąś stabiutką zręcznościówkę". Wisielczy humor poprawił mi wprawdzie wybór wersji językowej (polecam odpalenie demka z sierpniowego CDA i obejrzenie, jak zachowują się dziki przy wyborze kolejnej nacji), lecz nie zmieniło to w niczym mego negatywnego nastawienia. W menu spotkała mnie jednak pierwsza niespodzianka. Otóż obok Asterixa i Obelixa można również zagrać żoną Geriatrixa (tego starego, z łaską - swoją drogą łaska z niej jest niezła!) oraz przesławnym bardem (porównywanym w pewnych kręgach z samym Jaskrem :)) - Cacofonixem. Fajna sprawa, gdyż w poprzednich grach szybko nudziło się granie na przemian Asterixem i Obelixem. To jednak nie koniec niespodzianek, albowiem z bardzo sympatycznego filmiku dowiadujemy się o fabule gry. Oto z okazji dziesiątej rocznicy zbrojnego oporu przed atakami Rzymian postanowiono zorganizować wielki festyn, a żeby go uczynić jeszcze ciekawszym, Vitalstatistix wpadł na pomysł turnieju, w którym wzięliby udział mieszkańcy wioski. W ten oto sposób w szranki staje czwórka naszych bohaterów.

Turniej ten składa się z czterech dni zmagania, a każdego dnia do rozegrania są trzy lub cztery konkurencje (w sumie czternaście). Aby jednak przejść do kolejnego dnia, naj-

Miła, sympatyczna pogawędka pomiędzy dwoma Galami.



GATUNEK: Arcade 3D

pierw należy ukończyć poprzedni dzień na najwyższym stopniu podium. Nie będę wam zdradzał, co jest nagrodą za zwycięstwo, ale będziecie mile zaskoczeni. Jakby tego było mało, programiści postarali się o edytor, w którym możecie sami przygotować sobie konkurencje do rozegrania. Nie jest to może wybitny edytor, ale



zawsze gdy się kilka razy skończy grę, można samemu coś przygotować według własnych preferencji. Jest oczywiście także tryb gry wieloosobowej i to dla czterech graczy, choć wydaje mi się, że najlepiej gra się jednak w dwójkę.

Wszystkie poprzednie komputerowe Asterixy miały kilka cech wspólnych, z których na pierwszy plan wybijała się mała liczba konkurencji oraz fakt, że nie były one zbyt atrakcyjne. Te gry zbyt szybko się kończyły i były potwornie nudne. Nie twierdzę wcale, że konkurencji

w Asterix Mega Madness jest kosmicznie dużo, choć w porównaniu z poprzednikami jest o wiele więcej. Ale z całą odpowiedzialnością mogę napisać, iż są bardzo ciekawe i różnicowane. Mamy tu strzelanie z katapulty do nadlatujących przedmiotów (to jest wszystko: od kurczaka po człowieka), a na Rzymianie skończywszy, jedzenie na czas, zdemolowanie w określonym czasie obozu Rzymian, wyścig z katapultami (ciągnie się za sobą sporych rozmiarów machinę), podobny wyścig, lecz z kołem umieszczonym na tarczy nad swoją głową, topienie rzymskich oraz pirackich statków i łódek etc. Co jednak najważniejsze, konkurencje te nie nudzą się za szybko, nie są także zbyt łatwe. Praktycznie w każdej ogranicza nas upływający bezlitośnie czas, a do tego przeróżne przeszkody w postaci kuksańców konkurentów, pałających się Rzymian, pira-

Galia

W starożytności nazwa nadana przez Rzymian obszarowi zamieszkanemu przez plemiona celtyckie. Celtyowie, rozbił na wiele drobnych, skłóconych ze sobą państw, rządzeni początkowo przez królów, a potem arystokrację plemienną, nie byli w stanie wytworzyć jednego, silnego organizmu państwowego, zdolnego przeciwstawić się podbojowi. Po podboju Galia została podzielona na kilka prowincji: Galia Przedalpejska (Galia Cisalpinga) zwana też Galia Bliska (Galia Citerior), zajęta przez Rzymian jeszcze w III w. p.n.e., a w 42 r. p.n.e. włączona do państwa rzymskiego, obejmowała obecne północne Włochy. Galia Zaalpejska (Galia Transalpinga), zwana też Galia Dalszą (Galia Ulterior), leżała między Alpami, Pirenejami, Oceanem Atlantyckim i Renem. Jej podbój przebiegał w kilku etapach. Galia Zaalpejska została podzielona na: Akwitanię (od nazwy plemienia), Galie Lugduńską (od miasta Lugdunum - Lyon) i Galie Belgijską (od nazwy plemienia). Wzdłuż brzegu Renu powstały: Germania Górna (Galia Superior) i Germania Dolna (Galia Inferior). W 287 cesarz Maksymian oddał ziemie galijskie Frankom Salickim, Konstancjusz Chlorus wydzielił terytorium Frankom Ripuarij. Romanizacja podbitych plemion przebiegała niemal błyskawicznie, choć zachowało się nieco elementów celtyckich. Większe osady celtyckie i oboje wojskowe przekształciły się następnie w miasta, do dziś ośrodki kultury i handlu: Lutetia Parisiorum (Paryż), Tolosa (Tuluza), Nemausus (Nîmes), Augusta Treverorum (Trewir), Moguntiacum (Moguncja), Bonna (Bon), Burdigala (Bordeaux), Argentoratum (Strasburg), Confluentes (Koblencja). W końcu V w. Galie podzielono między Franków, Alemanów, Burgundów, Wizygotów i Bretonów. Rzymianie stanowili mniejszość. Za panowania Chlodwiga (koniec V w.) Galie całkowicie opanowali Frankowie.



Bohaterowie w komplecie

tów, dzików (nawet sobie nie wyobrażacie, jakie to frustrujące wpadć na dziką, gdy się biegnie, niosąc nad głową pacjenta na tarczy), zatrutego jedzenia itd. Jednak nawet w chwili porażki ciężko się denerwować, gdyż w Asterix Mega Madness nie brakuje dobrze znanego fanom dwóch Galów humoru. I to nie tylko podczas wspomnianych przeze mnie filmików między konkurencjami, lecz także w czasie ich trwania. Ja usiałem się najbardziej badać przy okazji wyścigu: brzegiem morza, kiedy to smaga się gałązką znajdującego się pod bohaterem Rzymianina. Smagnięty żołnierz z piskiem komicznie przeskakuje nad przeszkodami, takich smaczków jest w grze mnóstwo, choć w większości przypadków wiążą one się z agresją. Ale czy w komiksie Obelix i Asterix również nie używają głównie siły?

Pierwszy badać raz w przypadku komputerowych przygód Galów nie można zarzucać programistom braku umiejętności. Trójwymiarowa grafika prezentuje się bardzo ładnie. Może postacie są nieco kanciaste i odstają od komiksowych pierwowzorów, ale to tak naprawdę drobiazg. Ge-

neralnie jest ładnie, bardzo kolorowo, wszystko i szczegółowo. Ot, chociażby konkurencja, w czasie której należy odnaleźć kilka przedmiotów zakopanych w wiosce. Po wiosce szwendać się kury, przed domami stoją mieszkańcy wioski itd. Jedyne zastrze-



żenie, jakie mam do dzieła grafików, to praca kamery. Zdarza się, że kamera ustawia się pod niefunkcjonalnym kątem. Da się jednak mimo wszystko grać, nie jest to jakiś wielki burak. Jak już widać, pomiędzy konkurencjami, lub raczej dniami turnieju, jesteśmy urzeczani prześmiesznymi (niemal w każdym Cacofonix dostaje po zębach) filmikami w niczym nie odbiegającymi jakością wykonania od tych znanych z dużego ekranu. Nie będę strzelił klawiatury na opisywanie dźwięku czy muzyki. Programiści skorzystali ze ścieżki dźwiękowej filmu, co jest raczej zrozumiałe, a nie świadczy o ich lenistwie. Fani komiksów oraz filmów będą zachwyceni oprawą gry.

Coś mi się wydaje, że wreszcie Infogrames znalazło się na dobrej drodze do tego, aby stworzyć grę dorównującą komiksom i filmom z dwoma zwirowanymi Galami. Asterix Mega Madness może nie jest jeszcze tą własną grą, ale rokuje duże nadzieje na przyszłość. Jest dobrą zręcznościówką z odpowiednią dawką humoru, sporą liczbą konkurencji oraz ładną oprawą graficzną, co sprawia, że gra się nad podziw przyjemnie. Zachęcam młodszych czytelników do sięgnięcia po Asterix Mega Madness.

7+

Producent: Infogrames ■ Dystrybutor: Infogrames ■ Internet: www.infogrames.com ■ Wymagania: P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, BxC, karta dźwiękowa ■ Akcelerator: zalecany  
bardzo fajne konkurencje ■ ładna grafika i miły dźwięk ■ świetne filmiki ■ ogromna dawka humoru ■ cztery postacie do wyboru  
kto mi pożyczy klawiaturę? ■ chwilami kuleje praca kamery

INFO

Kultowa gra powraca!

# Robbo 2001

Tak, tak, to ON. Wasz ulubieniec ROBBO. Znowu w akcji i znowu musi pozierać sroki. Nie jest to jednak takie proste, bo rozsypały się po ponad 130 planetach! Bez Waszej pomocy chyba nie da rady...

49<sup>90</sup>



Nowe ROBBO to:  
- nowa grafika;  
- nowa muzyka i dźwięki;  
- nowy sposób wizualizacji;  
- 130 etapów (klasyczne i nowe);  
- stary sprawdzony klimat i grałość.

Dla prawdziwych fanów dołączona wersja sprzed lat.

całkowicie po polsku LK KAWALON www.lkwalon.com xland

Zamówienia: tel. (17) 858 99 12, email: zakupy@lkwalon.com



GATUNEK: **SPACE - SIM**



## Ghost

W 2006 roku zostanie ukończona budowa międzynarodowej stacji kosmicznej. Do jej ukończenia trzeba będzie wykonać 45 lotów konstrukcyjnych i wyłożyć gotówkę w wysokości 100 miliardów dolarów. W budowie stacji partycypuje 16 państw. Składać się będzie ona z paneli słonecznych o powierzchni pół akra, siedmiu laboratoriów, kwatery dla siedmiu kosmonautów, dwóch ssących toalet; cała ta konstrukcja będzie miała tylko cztery okna. W świetle takich faktów ciężko jest mieć nadzieję na rychłą kolonizację kosmosu, zwłaszcza gdy nasze wysiłki porównać do wizji kolonizacji przedstawionej przez firmę Mucky Foot w najnowszej grze Startopia.

Zaawansowana budowa.

## Jak robi się grę?

Agencje światowe otrzymały następujący przepis: weź najlepsze elementy gier z serii Theme, Sim oraz Dungeon Keeper (plus kilka twoich własnych nowych pomysłów) i zapakuj to w - atakujący świetnym obrazem twoje nerwy oczne - silnik 3D. Dodaj szczyptę komediowego uroku z powieści Douglasa Adamsa "Autostopem przez galaktykę" oraz filmu Mela Brooksa "Kosmiczne jaja". Następnie zapakuj to wszystko razem i wystrzel w próżnię w habitacie (nie mylić z habitatem!) wyglądającym jak pączek (oczywiście amerykański, czyli kółko z dziurką), z trzema poziomami pokładów oraz dziewięcioma bardzo humorzystymi rasami obcych. Do tego dodaj uwielbiającego zabawę, notorycznego łapacza kłopotów (czyli ciebie), który: projektuje i buduje różnego typu udogodnienia, najmuje i zwalnia personel, handluje, bada, produkuje lub walczy. A wszystko to po to, aby utrzymać pod kontrolą wszystkie 16 sekcji obracającej się nieruchomości. I tak właśnie otrzymaliśmy przepis na stworzenie Startopia.

## O co chodzi?

Choć wygląda to na mieszaninę stworzoną w sposób gorączkowy i chaotyczny, to jest to jedna z lepszych zabaw w Pana i Stwórcę. Zadania w Startopii nigdy nie stają się nudne. Będziemy mieli przed sobą szereg różnorodnych wyzwań. Każde następne pozwoli nam zapoznać się z kolejną rasą, nowymi



strukturami i nowymi pokładami. Choć we wszystkich postępujemy się podobnymi środkami i zasobami, to jednak dzięki rozbudowanej tematyce zadań będziemy musieli za każdym razem w inny sposób dobierać priorytety i w inny sposób zarządzać naszymi zasobami. Bywa to mylące: gdy już skończymy jakąś misję, w kolejnej odruchowo chcemy zacząć np. od handlu, a tu trzeba zabrać się za intensywną rekrutację załogi.

## Interfejs

Na podstawowym poziomie działania akcje administratora stacji są wspomagane przez dobrze pomyślany system kontroli i prosty interfejs. Na początku trzeba się trochę przyzwyczaić do poruszania się po toroidalnym wnętrzu stacji. Jednak dobrze skonfigurowana kamera, którą można sterować myszką, klawiaturą lub widocznym na ekranie trackballem, oraz schludna składana mapa skoków wraz z klawiszami umożliwiającymi zmianę pokładu powodują, że ślizganie się wokół z wdziękiem twardoskórego skrzydlatego pterodaktyla i przeskakujące nad podłogą szybciej niż Scuzzer MkIII w turbowindzie. Mały, dyskretny interfejs w lewym górnym rogu oraz małe ikonki komunikatów, a także półprzezroczyste okienka menu, które można łatwo usunąć, nie zakłócają wizualnego bankietu, jakim jest wygląd planszy.

## Zarządzanie załogą

Najlepiej zarządzać personelem korzystając z włącznika - w narożnym interfejsie. To ukazuje nam kluczowe statystyki, a także pokazuje stan ich umysłu (umysłów - w przypadku dwugłowych Turrakenów). Nie wspominając oczywiście o koscie zatrudnienia nowo przybyłych. Filtrowanie ras i sortowanie preferencji ułatwi ci zasiadanie i zatrudnianie najbardziej pożądanego kolektywu do twojej społeczności, np. rolnika Kamarama do uprawiania twoich biopokładów lub najtańszą i najsłabszą Syrenę dla uprzyjemniania pobytu klientów w twoim świeżo wybudowanym gniazdku miłości...

## Statystyki

Na podglądzie interfejsu możemy też wywołać diagram kołowy, który pokaże, jak atrakcyjna jest nasza część stacji w porównaniu do segmentów zarządzanych przez innych graczy. Jest to bardzo ważne w ogólnym



rozrachunku. Znajdziemy tam też i inne wskaźniki informacyjne pokazujące parametry i nastroje naszych mieszkańców: od głodu i stanu opieki zdrowotnej aż do miłości i religii. Na szczęście do gry nie są nam niezbędne fakty i statystyki, tak więc możemy swobodnie bawić się, bez ślęczenia nad wykresami i rejestrami personelu. Naczelnik stacji może zebrać odpowiednie dane, mając po prostu oczy i uszy szeroko otwarte.

## How are you, Alien?

Można to zobaczyć na przykładzie przechadzających się dwóch Obcych (nie, nie TYCH Obcych... a szkoda, gadające Alieny to byłoby ciekawie!). Gawędząc udają się do pomieszczeń sypialnych. Nad ich głowkami widać, w komiksowych dymkach, ikonki sygnalizujące, że są zmęczeni. Dlaczego więc nie kładą się spać? Bo w pomieszczeniu stwierdzają, że wszystkie kapsuły sypialne są zajęte. Znak to, że trzeba wybudować nowe sypialnie. Logiczne, nieprawdaż? Zresztą ikonki nad głowkami kosmitów informują nas o wielu rzeczach. Np. różowa świnka skarbonka to znak, że szukają zarobku. Innym sposobem uzyskania informacji, bez zasięgania do ekranu z danymi, jest zapytanie się wprost jednego ze szlajających się tu i ówdzie obcych. Po kliknięciu go pojawia się prosty interfejs. Możesz zadać mu pytanie na interesujący cię temat, a ludek odpowie ci albo kiwnięciem główki, albo jej potrząśnięciem, albo gestykulacją. Ta metoda jest bardzo uprzejma pod względem towarzyskim, ale niestety nie sprawdza się przy setkach Obcych odwiedzających twoją sekcję.

## Tutorial

Zanim na serio zabierzemy się za granie, lepiej zapoznajmy się z tutorialiem. Pewne elementy sterowania są już dobrze znane, ale parę było dla mnie całkowitym zaskoczeniem. Niektóre obiekty, jakie możemy postawić, mają z góry zdefiniowany kształt i wielkość, ale w kilku przypadkach - metodą rozciągania za pomocą myszki - sami decydujemy, jaki będzie duży i jaki będzie miał kształt.

## Początek

Więc przystępujemy do szybkiej rozgrywki, w czasie której mamy stworzyć jakieś warunki do życia dla świeżo przybyłych osobników rasy



Groulien Salt Hog. Po wylezieniu z windy prowadzącej z portu kosmicznego, ponieważ to czystości, najczęściej udają się oni prosto do Lavatronu (pomieszczenie łączące funkcję toalety i prysznicy). Następnie poszukują najbliższej garkuchni zwanej dinomatem. Zdarza się, że z jadalni wychodzą upaśkani brzydką mazią. Jak to zwykle bywa z resztkami jedzenia, brudzą one naszą zadbaną podłogę. Wtedy do akcji wkraczają nasze wielofunkcyjne roboty - Scuzzery (o nich zaraz). I nie mogą narzekać na brak zajęcia. Naszym mieszkańcom zdarza się zostawiać torby z odpadkami, puszkę po napojach, brudne tacki lub po prostu resztki jedzenia. Musimy więc pilnować, aby nie nastąpiło przełudnienie naszej części stacji, gdyż to doprowadzi do wzrostu ilości

śmieci, a w konsekwencji rozplenienia robactwa, które może przenosić różne choroby. (Prewencyjnie dobrze jest utworzyć jakąś małą przychodnię - gdy jakiś kosmita zachoruje, to pół biedy, ale jak mu się zemrze na naszym terenie, to niestety musimy wybulić solidne odszkodowanie jego rodzinie.)

W naszym zbożnym dziele wspomaga nas VAL: zabawny doradca krzemowy z wystudiowanym angielskim akcentem. Udzieli ci wiele przydatnych porad podczas misji, często zwracając twoją uwagę na problemy, które przeoczyłeś. W pracy wspomagają cię ponadto wspomniane już małe wielofunkcyjne roboty, Scuzzery. Zajmują się wznoszeniem struktur, ich renowacją i remontami, a także (co już wiecie)

pospolitym sprzątaniem pokładów. Każdemu robotowi można ustawić priorytety, dzięki czemu efektywniej będzie zajmować się problemem, który aktualnie ci dokucza. Oprócz typowych Scuzzerów w grze uczestniczą też jednostki bezpieczeństwa (Security Scuzzer). Łączą rolę typowej policji z funkcją wojska i jednostek antyterrorystycznych.

## Energia rządzi światem

W Startopii nie używa się pieniędzy. Wszystko można nabyć i za wszystko zapłacić energią. Zadowoleni goście będą ci też pomagali ściągnąć kolejnych bywalców do twojej sekcji. Wtedy bardzo szybko okaże się, że ten jeden kawałek stacji, który zagospodarowałeś, jest za mały dla nich wszystkich. Musisz wtedy poszerzyć swój przedział. Za-





łatwia się to poprzez wybulenie stosownej ilości energii. Wtedy otwierają się olbrzymie drzwi do sąsiedniej sekcji i możesz ją zabudowywać.

Oprócz standardowych sposobów zarobkowania, dodatkową kasę możemy zdobywać wykonując zlecenia. Np. rehabilitacja kryminalisty, nawrócenie grzesznika, leczenie na zlecenie itd. Uważajcie też na wahania promieniowania gwiazd. Czasem



jest szansa na to, by wasz kolektor zaczął pobierać dodatkowe (i całkowicie darmowe) punkty energii pochodzące z wybuchu okolicznej gwiazdy...

## Energia ich rozpiera?

Pamiętajmy o rozbudowie pokładu rozrywkowego, bo to głównie on ściągą przybyszów do naszej części habitatu. Bary, sklepy, dyskoteki, hotele, kasyna, gniazda miłości, jadłodajnie i Lavatrony, to jest to, co kuszą klientów. Gdy znajdziemy chwilę czasu, popatrzymy, jak poszczególne rasy tańczą w dyskotekach. Obrazki są przekomiczne.

## Walka

Gdy otwierając sąsiednią sekcję, natkniemy się na konkurenta, zwykle dochodzi do starcia. Walki, które następują, generalnie mogą być mylące, gdyż mimo różnic w kolorach strzałów laserowych i oznaczeń nad głowami walczących - kotłownia jest niesamowita. Co prawda w grze możemy tworzyć tzw. punkty zbiórki oraz ustalać priorytety celów, jednak w zasadzie zalecalibyśmy pozostawienie błyskotliwych, napoleońskich taktyk strategicznych do takich gier jak Cossacks i po prostu cieszenie się zamieszaniem. Ale uważajcie! Jeśli jakieś droidy przeciwnika nie zdążą uciec do domowych pieleszy i znajdą się przed nową żelazną kurtyną, między dwoma wojującymi stronami, popielają samobójstwo. Ich autodestrukcja jest bardzo widowiskowym i jednocześnie dosyć niszczycielskim wybuchem.

## Agenci i sabotażyści

Są, a także. Podkładają bomby, mordują naszą załogę i namawiają pracowników do porzucenia naszego towarzystwa. Dranie. I ogólnie brudzą.

## Grafika

Jakość modeli 3D w Startopii jest wspaniała. Możemy to zobaczyć obserwując wykreowany przez nas świat oczami jednego z jego mieszkańców. Najpierw klikamy go prawym przyciskiem myszy. Gdy otworzy się okienko interfejsu, lewym klawiszem klikamy wizerunek postaci i myk, już jesteśmy w jej skórze. Nie możemy, co prawda, nim sterować, ale stwórki na ogół są dosyć ruchliwe. Obserwowanie ich życia bywa zabawne i ciekawe. Przyjrzyjmy się grafice i możliwościom gry. Jeden z ludków z rasy Groulien Salt Hog wsiada do turbowindy i wysiada na poziomie drugim. Jest to pokład rozrywkowy. Ale nie kieruje się w stronę tłumów, oddala się od nich. Gdzie on podąża? Do gniazda miłości? Holodromu? A może do supermarketu w kacie? Nie. Zatrzymał się na skraju placu usianego palmami i spogląda w górę, by obejrzeć sobie olbrzymie rzeźby, które przypominają monumenty z epoki socrealizmu. Po chwili podziwiania tego pomnika nawołującego do wyłożonej pracy udaje się przez wahadłowe drzwi do pomieszczenia, gdzie panuje półmrok, po kątach rozsiadane są lampy wodne z przelewającym się w nich kolorowym woskiem, a w miękkim szkarłatnym świetle witają nas Syreny. Zaczynamy oczywiście bajer, podczas gdy w tle widać, jak jakiś Targ przysiadł się do baru i mając nożkami składa zamówienie. Przez otwarte drzwi możemy zobaczyć, jak po drugiej stronie ulicy jakiś żołnierz Gor wali pięścią w ekran na ścianie, po świeżo przegranym zakładzie. Podczas gry możemy zaobserwować setki innych wspaniałych animacji.

## Dźwięk

Każdy z 40 obiektów w grze ma swoją własną oprawę dźwiękową. Zjedźmy kamerą nad kolejnego chętnego czystościa i posłuchajmy odgłosów Lavatronu. Usłyszymy szmerkę prysznicu, odgłosy szalonego szrotkowania zębów czy chrząkanie i warczenie walczącego z - ekhm - zaparciem mieszkańca Gor. Nad sklepem z bronią usłyszymy trzaski z przeładowywanych giwer, przy sklepie z osobliwościami zabawny chór "ochów" klienteli zachwyconej towarem. Natomiast obok sklepu ze sprzętem do rekreacji słychać regularne niczym metronom pukanie piłeczki pingpongowej. Oprócz tego, w zależności od miejsca przebywania kamery, zmienia się też tło muzyczne. I na przykład w kabinach sypialnych muzyka zmienia się w słodką kolysankę...

## Misje

W całym zestawie misji w Startopii jest tylko jeden mały problemik. Konczą się zbyt szybko. Na szczęście twórcy pomyśleli o tym i w opcji "sandbox" (piaskownica) dali nam możliwość tworzenia misji w trybie "skirmish", który na pewno skusi samotnych zarządców stacji kosmicznej. Kilka prostych tutoriali nauczy nas podstawowych komend, budowania pomieszczeń, kształtowania terenu i rozpoczynania walki. Subtelnie i wiarygodnie nasza edukacja jest rozszerzana przez kolejne pełne zaangażowania misje. Uczymy się gruntownie od podstaw polegających na zatrudnianiu obcych pracowników i uruchomieniu wyspecjalizowanych pomieszczeń, wśród których są: kolonie karmie, punkty handlu wymiennego, kurorty wypoczynkowe, szpitale i duchowe zaciszka. Zwycięstwa wiążą się z osiągnięciem wstępnie wyznaczonych "celów produkcyjnych", czasem naszym dodatkowym przeciwnikiem jest upływ czasu. Misja finałowa to walka bez ograniczeń o przejęcie władzy nad całą stacją z trzema komputerowymi AI.

## Multiplayer

Szcątkowy system dyplomacji jest praktycznie zbędny w trybie pojedynczego gracza, natomiast w przypadku rozrywki multiplayerowej pozwala sprzymierzeńcom dzielić ważnymi wynalazkami. W trybie dla wielu graczy ważne też staje się prowadzenie działalności szpiegowskiej. Wykupujemy usługi agenta, który dostaje się we wrogi odcinek i działa tam do czasu aresztowania lub wykrycia przez naszego konkurenta. Możemy grać wykorzystując Internet i Gamespy. Połączenie jest bardzo stabilne, ale ta rozrywka wymaga posiadania dosyć mocnego PC.

## Co dalej, Startopio?

Ponieważ w grze nie ma możliwości wybrania poziomu trudności, powracanie do tych samych misji nie przynosi już takiej samej rozrywki. Dzieje się tak dlatego, że firma Mucky Foot w zamysłu planowała, że rdzeniem gry będzie właśnie opcja sandbox, pozwalająca na własnoręczne definiowanie parametrów rozrywki. Nie

chcieli, aby były one generowane losowo - niczym w grze hazardowej - czy narzucane przez innych. Podczas końcowej scenki, gdy przewijają się napisy końcowe, dowiesz się, że nie powinieneś długo się martwić. Oto dzięki prostemu językowi skryptowemu użytemu w grze już niedługo powinny pojawić się setki internetowych stron fanowskich z nowymi, zaprojektowanymi w domowych pieleszach, misjami. Zanim rozpocznie sesję gry w opcji sandbox, możesz zdefiniować warunki zwycięstwa (oparte na poziomach energii, osiągnięciach technicznych lub punktacji), początkowe rezerwy energii, koszt rozszerzania obszaru, szybkość przeprowadzania badań, preferencje obcych, a nawet częstotliwość trzęsienia gwiazd i deszczu asteroidów. Trudno jest stwierdzić, czy komputerowi gracze zmieniają kryteria zwycięstwa, ale jest to raczej mało prawdopodobne.

## Własne misje

Nasze rezerwy zaplanowane do misji nie będą nam przeszkadzały, gdy będziemy chcieli odbyć dłuższą rozrywkę. Intensywna zabawa jest gwarantowana przez bogactwo świata gry i ogromną ilość strategii dostępnych dla graczy. Jeśli ty wybierasz, możesz inwestować w sensory komunikacyjne, doki załadunkowe i doki gwiazdne i zbudować dostatnie życie mieszkańców twoich sekcji w oparciu tylko o handel. Możesz gromadzić energię, na pniu dokonując wynalazków technicznych we własnych laboratoriach, za ich pomocą tworząc nowe konstrukcje we własnych fabrykach, a potem sprzedając to zarządcom innych sekcji na stacji kosmicznej. Entuzjaci serialu "Ostry dyżur" mogą stworzyć własne miniaturowe Theme Hospital, wraz ze skanerami promieni Z i zrobotyzowanymi stołami operacyjnymi, które zajmą się tuzinami rozpoznanych chorób i każdą inną, na jaką się natkniemy.

To fajnie, że Startopia kumuluje tyle rodzajów rozrywek. Dzięki niej nasze palce nie ustają w pracy i w czasie jednej misji możemy uśmazać kilka pieczeń na jednym ogniu. Najpierw na minutkę wpadasz do biodecku i sprawdzasz, jak kielkują świeże pędy na twoich terraformowanych polach ryżowych, następnie zjeżdżasz w dół na pokład inżynieryjny i poszukujesz



### Rasy występujące w grze

**Groulien Salt Hog** - robote. Ta rasa w naszej części habitatu będzie wykonywać najcięższe prace. Nie boją się ubrudzić, niestraszy im żaden trud. Miejsce pracy - Factory, Recycler. Waleczność - znają również i taką "brudną robotę".

**Grekka Targ** - technicy. Będą nam potrzebni do obsługi urządzeń komunikacyjnych. Jeśli chcesz być powiadamiany o każdym przybywającym statku, aby móc z nim pohandlować, musisz ich zatrudnić. Miejsce pracy - Comsensor. Waleczność - nie dają sobie w kaszę dmuchać.

**Grey** - rasa najbardziej zbliżona wyglądem do klasycznego wizerunku kosmitów. Doskonale obeznani z medycyną. Ostatecznie lata testów medycznych na ziemskim bydle na coś im się przydały. Miejsce pracy - Sick Bay. Waleczność - przy tej znajomości anatomii wszystkich ras doskonale wiedzą, w co strzelić, żeby zrobić kuku.

**Kasvagian** - wojownicy. Duża i potężna rasa. Najlepiej sprawdza się w ogniu walki. Tam, gdzie jest potrzebny porządek i dyscyplina, sprawują się idealnie. Miejsce pracy - patrolują całe pokłady. Waleczność - maksymalna.

**Dahanese Siren** - jedyna rasa w grze, u której widoczne jest rozróżnienie płci. Zajmują się zaspokajaniem wśród różnych ras potrzeby miłości. Przy czym chodzi o emocjonalny aspekt tego słowa. Miejsce pracy - Love Nest. Waleczność - rasa milująca pokój.

**Turakken** - jajogłowi. Dzięki posiadaniu dwóch głów z dużymi mózgami niezastąpieni jako naukowcy. Rozpracują dla nas każdy przedmiot. Dzięki temu będziemy mogli sami go produkować i zaoszczędzić sporo kasy na zakupach. Miejsce pracy - Laboratory. Waleczność - uciekają przy najmniejszym huku.

**Karmarama** - rolnicy. Ich główne zajęcie to hodowla jarzynek i zajmowanie się biodeckiem. Dosyć pracowici, tylko dlatego na nowoczesnej stacji kosmicznej, zrobotyzowanej i zautomatyzowanej, posługują się łopatkami??? Miejsce pracy - biodeck. Waleczność - unikają walki jak ognia.

**Zedem Monk** - jak nazwa wskazuje, osoby duchowne. Wiara i religia jest całym ich życiem. Ich główne zajęcie to zaspokajanie potrzeb duchowych i nawracanie grzeszników. Miejsce pracy - biodeck, gdzie budują świątynie. Waleczność - rasa pokojowa, choć przy poszerzaniu szeregów wiernych nie zawsze trzymają się czystych metod.

**Polvakian Gem Slug** - jedyna rasa, której nie możemy zatrudnić. Arystokraci i esteci. Ich główne zajęcie to wydawanie szmalu. Ale są dosyć wymagający i trudno ich zadowolić. Miejsce pracy - nierzaby. Waleczność - tchórze.

bomb zegarowych zostawionych tam przez sabotażystów. Po odnalezieniu bomby wywalasz ją w kosmos poprzez stardock i wskakujesz na pokład rozrywkowy, tam kontrolujesz poziom cen w barach i sprawdzasz, czy nowe ośrodki rozrywki przyciągnęły jakichś klientów. Dzięki temu wszystkiemu Startopia ma swoistą równowagę pomiędzy ciężką pracą a delikatnym działaniem, między chaosem a kontrolą. Zmęczenie związane z takim zarządzaniem poznasz, kiedy poczujesz potrzebę powrotu do mniejszych dzieł zarządzania i zaczniesz pomagać swoim robotom w usuwaniu odpadków.

## I oto koniec wycieczki

Ale, ale. Zajrzyjmy, co się dzieje u naszego znajomego Salt Hoga? No tak, dostał się na biodeck. Jest to niepowtarzalne i najbardziej zniechęcające środowisko w Startopii.



To tutaj zrekrutowany przez nas Karmarama uprawia zbiory, które po żniwach wykorzystujemy do handlu lub domowej konsumpcji. Mamy tu do wyboru 20 różnych rodzajów upraw. Każdy z różnymi preferencjami i różną wydajnością. W odpowiedzi na wahania rynku możesz na przykład tak terraformować swój biodeck, aby najlepiej na nim rosły te uprawy, które aktualnie są najbardziej poszukiwane. Musisz też uważać na czas zbiorów. Jeśli spóźnisz się ze żniwami, rośliny będą gnily na polach. Musisz też pilnować, aby podczas przygotowywania upraw Karmarama nie wykonał zbyt dużego wyrębu lasów.

W biodecku też zarządzają swoje świątynie mnisi Zedem i tam wygłaszają kazania do przechodniów. Nasz Salt Hog, ignorując zakutanych w płaszcze duchownych, idzie przez brzozy gaj do jeziora, gdzie kąpiący się pośród lilii wodnych i złotych rybek z radością rozbrzygują wodę. Dodatkową uwagę należy zwrócić na to, że każda z ras ma swój ulubiony styl pływacki. I tak, osobniki z rasy Gor wolą pływać motylkiem, nasze Salt Hog preferują klasyczny kraul. Och i oczywiście mnisi Zedem. Oni nie pływają, oni chodzą po wodzie :).

Podczas gdy nasz Hog oddaje się rozkoszom taplania, my możemy podnieść kamerę wyżej i przez niebieskie ściany biodecku wydostać się w bezgraniczną przestrzeń kosmiczną, gdzie w dywanie planet, gwiazd i mgławic rysuje się sylwetka stacji kosmicznej. Oprócz walorów estetycznych takie działanie ma również podtekst praktyczny. Podczas takiego oglądania stacji możemy szpiegować postępy rolnicze naszych przeciwników.

Ale pomijając ten fakt - widok, jaki się przed nami otwiera, stanowi swego rodzaju hołd dla kina s.f. i takich filmów, jak "Odyseja kosmiczna 2001", "Obcy", "Cicha ucieczka" i "Gwiezdne wojny". No, ale dość huśtania się w zerowej grawitacji. Nastal czas żniw. Trzeba budować nowe pomieszczenia, kupcy muszą handlować, wymiana u obcych musi przynosić korzyść, no i najważniejsze - musimy dobrze się bawić w tym kosmicznym paku. Jakim jest Startopia. Zalecamy, żebyś wskoczył na pierwszy pozaświatowy wahadłowiec, przyleciał do nas i przyłączył się do zabawy. Czekamy w tanim barze w siódmym sektorze, dogodnie zlokalizowanym pomiędzy Oroflesem a gniazdem miłości.

**9+**

**Producent:** Mucky Foot **Dystrybutor:** Eidos/IM Group tel. (0221) 642 27 66  
**Internet:** www.eidosinteractive.com **Wymagania:** PII 300 MHz, 32 MB RAM  
**Akcelerator:** wymagany!

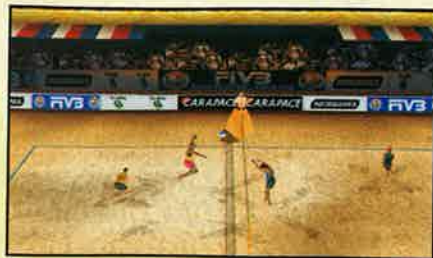
**niezła grywalność** **świetna grafika i udźwiękowienie** **niezły pomysł** **jeszcze lepsze wykonanie** **masa humoru**  
**za mało misji** **trochę skomplikowany tutorial** **brak polskiej wersji**

08/2001

INFO

# Power Spike Volleyball

GATUNEK: SPORT



Niedawno narzekałem, że wśród dziesiątek nowych mniej lub bardziej udanych symulacji piłek nożnych, kosza (ostatnio wydawanego tylko przez niedoścignione EA Sports) i innych sportów - często popularnych tylko w USA, producenci zapominają o równie efektywnej, ale jednocześnie nieobecnej do tej pory na półkach siatkówki. Ach, ta dbałość o konsumenta - już mam, co chciałem!

Qn'ik



stwem... 16:14. A skoro o tym mówię, to warto coś wspomnieć o zasadach obowiązujących w siatkówce plażowej prezentowanej przez Infogrames. Te nieco przypominają stare zasady siatkówki, czyli nie każdy serw kończy się punktem. Poza tym gra się do piętnastu, ale wygrana następuje dopiero po uzyskaniu dwupunktowej przewagi. O tym, że w drużynie są dwie osoby, mówić nie muszę? Powiem za to, że mogą to być zespoły mieszane - zawsze milej posłuchać kobiecych jęków (przy odbijaniu piłki oczywiście).

W Power Spike Volleyball grałem na bardzo dobrym sprzęcie, więc wszystko działało płynnie w najwyższych detalach (czyli 1024/768 w 16 bitach - jak na dzisiejsze czasy niewystarczająco), ale gdy patrzę na minimalne wymagania, to mam pytanie: jakim cudem gra wyglądająca tak słabo musi mieć taki dobry konfig do uruchomienia? Może rzeczywiście P2-300 to w dzisiejszych czasach niewiele - ale bez przesady, gry sprzed czterech lat wyglądały bardzo podobnie! Grafika jest średnia, postaci wyglądają wręcz pokręcone; na szczęście animacja ruchu już nieco wrażenie poprawia. Podobnie - czyli bardzo nierówno - prezentuje się dźwięk. Niegorsza muzyłka (oczywiście tylko dla tych, co lubią te czasem umiarkowane klimaty, ja ją od razu wyłączyłem), jeśli nieco monotonna i mocno przesadzona (wciąż mi się wydawało, że gram w morderczego seta w tenisa, a



nie w iście rekreacyjną siatkówkę). Nawet do zachowania publiczności muszę się przykleić, gdyż mimo iż szumi prawidłowo, jednak co jakiś czas wyglądają, jakby się męczyli i robili niespodziewaną i brzydko brzmiącą pauzę.

Zastanawiam się, komu można tę grę polecić. Na pewno maniakom siatkówki, którzy zimową porą nie mogą wyjść na swój ukochany gorący piasek, ale komu jeszcze? Gra nie nudzi się, ale zagrywać się - niekoniecznie. Wreszcie - PSV polecam również zwolennikom komputerowego... tenisa ziemnego! Nie tylko ze względu na charakterystyczne jęki, ale i sterowanie czy klimat - przez cały czas gry miałem wrażenie, że powróciłem do Roland Garros 2001. Za ten brak zdecydowania, sporo wad technicznych i niestety czasowy spadek grywalności mogą tej grze przyznać najwyżej szóstkę, choć zastrzegam - nie są to takie wady, które uniemożliwiałyby granie.

## HISTORIA SIATKÓWKI PLAŻOWEJ

- 1920 - powstały pierwsze korty na plaży w Kalifornii - grały na nich zwykłe rodziny, 6 na 6.
- 1927 - siatkówka plażowa stała się najpopularniejszym zajęciem francuskich nudystów, 6 na 6.
- 1930 - pierwsza gra dwóch-na-dwóch została rozegrana w Santa Monica.
- 1947 - pierwszy oficjalny turniej.
- 1965 - powstanie CVBA, kalifornijskiego organizatora turniejów.
- 1974 - pierwszy turniej z nagrodami pieniężnymi w San Diego.
- 1983 - powstanie AVP - zrzeszenia profesjonalistów.
- 1986 - powstanie WPVA - ligi kobiet.
- 1987 - pierwszy międzynarodowy turniej mężczyzn w Brazylii.
- 1993 - pierwszy światowy turniej pań.
- 1994 - siatkówka plażowa uzyskała rangę dyscypliny olimpijskiej.

Tak zwana "grywalność" w PSV niestety nieco - ale dopiero po jakimś czasie - kuleje. Akcje wyglądają schematycznie i nie są niestety tak szybkie, jak w prawdziwej siatkówce. Może to i lepiej, szczególnie dla graczy niedysponujących refleksem muchy, jednakże efektywność i przyjemność grania na tym wiele traci. Pochwalić zaś należy wybór poziomu trudności - na najniższym nawet pierwszy mój kontakt z grą (grałem dwoma kobietami przeciwko dwóm facetom) zakończył się spektakularnym zwycię-

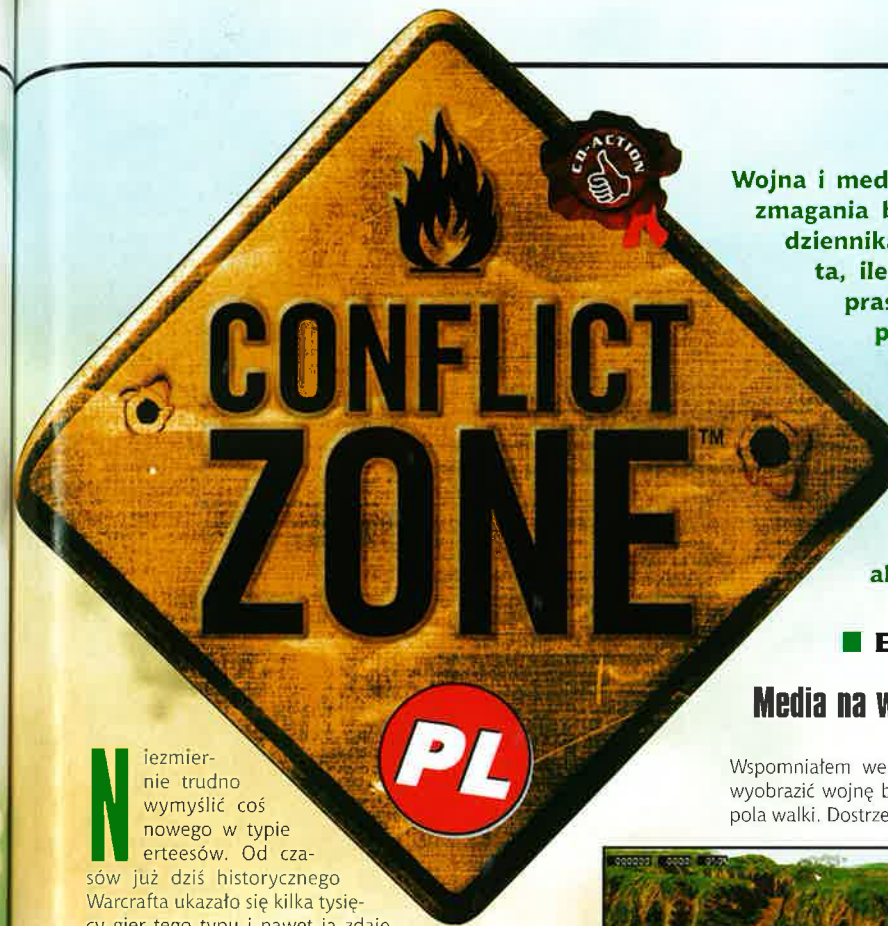
6

Producent: Infogrames Dystrybutor: Infogrames Internet: www.infogrames.com  
Wymagania: PII 300 (polecam PIII 450), 32 MB RAM, SVGA 4 MB  
Akcelerator: wskazany

wreszcie siatkówka! stopniowanie trudności wszelkie licencje  
mało efektywne po prostu się nudzi... dźwięk wymagania i grafika

INFO

GATUNEK: RTS



Wojna i media. Obecnie trudno sobie wyobrazić zmagania bojowe bez udziału wszędobylskich dziennikarzy. Każdy czytelnik chyba pamięta, ile godzin poświęcano w telewizji, w prasie czy radiu relacjom z ogarniętego pożogą wojenną Kuwejtu, byłej Jugosławii, Czeczenii czy - ostatnio - Kosowa. Niektóre stacje czy dzienniki uczyniły z tych tragedii 'show' mający na celu przyciągnięcie przed ekrany lub głośniki odbiorców. Korrespondenci nieraz wręcz prześcigali się w ukazywaniu aktów okrucieństwa.

ELD 'RavenClaw'

## Media na wojnie

Wspomniałem we wstępie, iż w dzisiejszych czasach trudno sobie wyobrazić wojnę bez obecności mediów i relacji (niemal) na żywo z pola walki. Dostrzegli to autorzy Conflict Zone, relacje bowiem odgrywają istotną rolę w grze i bezpośrednio wpływają

## ICP kontra GHOST



Akcję gry umiejscowiono w niedalekiej przyszłości, bo w roku 2010. W tym czasie na naszej planecie funkcjonują wielkie organizacje o charakterze ekonomiczno-politycznym, wzorowane na Unii Europejskiej. Obok nich istnieją także państwa neutralne, a w celu uniknięcia konfliktów pomiędzy wielkimi blokami zostaje powołana do życia organizacja o nazwie ICP (skrót od nazwy International Corps for Peace). Organizacja ta, z siedzibą w Genewie, zastąpiła rozwiązany niedawno ONZ oraz NATO i w miarę możliwości zawsze stara się łagodzić wszelkie spory na sposób pokojowy. Nierzadko jednak nie udaje się to i dlatego w ramach ICP działają jednostki interwencyjne, które rozwiązują siłą konflikty w przypadku, gdy zawiodą negocjacje pokojowe. Niestety czasami działalność ICP jest nie na rękę niektórym tego świata - zawiązują oni tajną organizację pod nazwą GHOST. Stowarzyszenie szybko pokazuje pazury, prowokując różnego rodzaju konflikty, które sprzyjają planom sponsorów GHOST-a, a niejako przy okazji dyskredytują ICP. Dobry przeciw złemu, jedni bronią ludzkiego życia, ładu i porządku, a drudzy robią wszystko - nie przebiegając w środkach - aby zaspokoić żądze pieniądza kilku bogaczy. Kto zwycięży?

stępowanie ICP lub GHOST-a. ICP stoi po stronie dobra, zatem oczywiście jest, że głównym celem mediów jest przedstawienie wizerunku organizacji jako tej stojącej na straży pokoju. Z tego też powodu nie można dopuścić do strat w ludności cywilnej, która ma to do siebie, że lubi

na wydarzenia toczące się na polu walki. Jak to możliwe? Wszak media kreują opinie publiczną, wpływając na sposób, w jaki postrzegane jest po-



## Oficerowie

## ICP

## Hooper

Wiek: 45 lat  
Specjalizacja: operacje zaczepne.  
Profil osobowy: agresywny i pewny siebie. Przeważnie nie zwraca uwagi na wydawane rozkazy, lecz sam podejmuje, jego zdaniem, trafne decyzje.



## Sharman

Wiek: 60 lat  
Specjalizacja: operacje obronne.  
Profil osobowy: spokojny i opanowany. Lata doświadczenia nauczyły go cierpliwości. Jest doskonałym strategiem i możesz być pewien, że przeciwnik nie odniesie sukcesu, stosując tę samą strategię dwa razy.



## Evans

Wiek: 35 lat  
Bez specjalizacji: wszechstronna.  
Profil osobowy: dynamiczna i dumna. Ukończyła akademię wojskową z nagrodami i z wielką wprawą dowodzi całym dostępnym arsenałem ICP.



## Dennis

Wiek: 40 lat  
Specjalizacja: operacje specjalne.  
Profil osobowy: opanowany i zachowawczy. Błyskotliwy taktik, który zawsze chroni ludzi, nie ryzykując niepotrzebnie ich życia.



## GHOST

## Walker

Wiek: 50 lat  
Specjalizacja: operacje zaczepne.  
Profil osobowy: oschły i pretensjonalny. Bezlitosny na polu walki, jedyną satysfakcją przynosi mu zdziśiatkowanie sił przeciwnika.



## Clayfield

Wiek: 60 lat  
Specjalizacja: operacje obronne.  
Profil osobowy: okrutny i wybuchowy. Nie ma żadnych zahamowań przed wysłaniem swoich jednostek na śmierć. Dla niego liczy się tylko zwycięstwo.



## Sparrow

Wiek: 45 lat  
Bez specjalizacji: wszechstronna.  
Profil osobowy: twarda i zimna. Nie toleruje żadnych form sprzeciwu. Bardzo rygorystyczna, steruje wojskami na polu walki jak pionkami na szachownicy.



## Holloway

Wiek: 55 lat  
Specjalizacja: operacje specjalne.  
Profil osobowy: cyniczny i bardzo protekcyjny. Weteran wielu konfliktów, w których przeszedł przez wszystkie arkana wojenne. Żadna, nawet najbardziej bezradna sytuacja nie jest w stanie go przerazić.

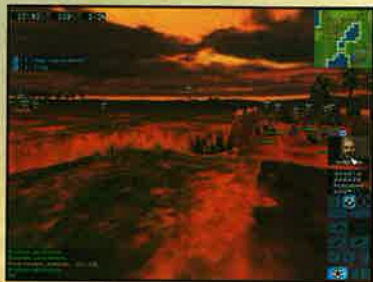


pałętać się w miejscach starć. Mało tego, należy wręcz o nią zadbać, co zresztą okazuje się opłacalne. Budujemy np. oboz uchołdźców, a następ-



## Nowalijek ciąg dalszy

Pierwszą i najważniejszą nowalijkę mamy już za sobą. Czas zająć się pozostałymi. Kolejną zaletą Conflict Zone jest to, że nie mamy tu do czynienia z oklepanym schematem wykorzystywanych w grze surowców: złoto - żelazo - żarcie. Tym razem autorzy podeszli do tematu logicznie (w niektórych erte-



nie za pomocą helikopterów transportujemy tam cywili z zagrożonych terenów i za to otrzymujemy punkty dowodzenia oraz popularności, o których jeszcze później napiszę. Nie są to - wbrew pozorom - małe liczby i naprawdę warto być "charytatywnym dowódcą", jeśli walczy się pod sztandarem ICP. Zupełnie inną rolę pełnią media, kiedy gracz kieruje poczynaniami GHOST-a. Tu liczy się propaganda, ukazanie stowarzyszenia jako siły, której nic nie



zdolą powstrzymać, ciesząc się wielką popularnością wśród tubylczej ludności etc. Efektowny atak na wojska ICP, ukazany w telewizji z odpowiedniej perspektywy, może sprawić, że w szeregi GHOST-a chętniej zaczną wstępować liczni ochotnicy. Jak więc z powyższego wynika, w zasadzie właśnie media decydują o wyniku i taktyce zmagani. Aż dziw bierze, jak fakt tak oczywisty, a mianowicie wpływ mediów w obrębie poczynai wojennych, nie został do tej pory uwzględniony w żadnej grze! No ale pomysły genialne mają to do siebie, że są tak oczywiste, iż wielu nie jest w stanie na nie wpasć. :)

esach śmieszyło mnie, gdy wydobywano jakiś surowiec, który na zdrowy rozum był kompletnie niepotrzebny do produkcji jednostek). W Conflict Zone liczą się trzy rzeczy: Punkty Dowodzenia, Punkty Popularności oraz Energia. Tych pierwszych używa się przy wznoszeniu budowli, wytwarzaniu jednostek, jak i pojazdów czy helikopterów. Punkty Dowodzenia można otrzymać, grając po stronie ICP, za ratowanie ludności cywilnej i umieszczanie jej w obozach dla uchodźców. Z kolei gracze w barwach GHOST-a otrzymują je za dostarczanie ochotników do obozów werbunkowych. Niemniej ważne są Punkty Popularności, które odwzorowują stopień zaufania, jakim darzą cię zwierchnicy, a musisz wiedzieć, że bez odpowiedniej ich liczby nie można produkować nowych jednostek ani wznosić budynków. (Tu na pierwszy plan wysuwają się media.) I wreszcie energia. Sprawa wydaje się być banalna. Większość budynków zużywa energię i nie może bez niej funkcjonować. Zatem cały czas należy zapewnić bazie jej odpowiednią ilość, czyli wybudować tyle generatorów, ile potrzeba.

Autorzy programu już od dawna (a trzeba wam wiedzieć, że z początku Conflict Zone nosił tytuł Peacemakers) przechwalali się wysokim AI komputera i muszę przyznać, że nie bez przyczyny. Począwszy od pierwszych misji, walczy się potwornie ciężko. Komputer atakuje rozsądnie, przeważnie w najmniej spodziewanym momencie oraz miejscu, a gdy trzeba, umiejętnie się wycofuje czy też zaciekłe broni. To, co jednak zasługuje na największy podziw - podobno komputer uczy się naszej taktyki! Prawdę mówiąc, nie wiem, ile w tym oświadczeniu prawdy, ale wydaje mi się, że tym razem nie są to bunczucne przechwałki programistów. Czy po paru misjach nie odnoście wrażenia, iż komputer nadzwyczaj trafnie przewiduje nasze posunięcia? Ja tak...

## Misje, jednostki i oficerowie

Z pewnością wiele dobrego można także napisać o zadaniach, jakie czekają na gracza. Nie sposób tu narzekać na nudę, jako że - po pierwsze - cele misji są bardzo zróżnicowane, a po drugie walczymy w miejscach rozsiągniętych na całej kuli ziemskiej - od Ukrainy, poprzez

Nigerię, aż po Indie. W jednej misji priorytetem jest ochrona ludności cywilnej, w drugiej odbicie więźniów, w kolejnej umieszczenie w bazie wroga szpiega, a w następnej zdobycie lądowiska, na którym wylądają helikoptery z pomocą humanitarną itd.

Jednostek bojowych jest całkiem sporo, począwszy od piechoty morskiej, poprzez grenadierów, komandosów, szpiegów, czołgi, działa samobieżne, niszczyciele czołgów, wyrzutnie rakiet, myśliwce, bombowce, krążowniki aż po spadochroniarzy. Nie brak również wszelkiej maści jednostek pomocniczych, jak chociażby helikoptery transportowe, helikoptery medyczne, lekarze czy mechanicy. Większość z jednostek występujących po obu stronach konfliktu jest taka sama, aczkolwiek zdarzają się wyjątki, jak np. krążownik ICP czy okręt podwodny armii GHOST. Wszystkim z upływem czasu rośnie oczywiście doświadczenie bojowe.



Jednak najbardziej wyjątkową sprawą są jednostki specjalne, zwane w Conflict Zone oficerami. Sami szybko dostrzeżecie, jak bardzo są potrzebne, wręcz nieodzowne. Możesz im zlecić różnego rodzaju zadania, którymi z przyczyn obiektywnych nie masz czasu lub chęci się zajmować. Może to być rozbudowa bazy, atak, obrona czy ratowanie cywili (co zresztą jest mocno uciążliwe). Realizacja tych zadań leży w ich gestii, a ponieważ każdy ma inny charakter, przyzwyczajenia oraz preferuje odmienną taktykę (patrz ramka) - to tylko uatrakcyjnia rozgrywkę w Conflict Zone. Jeśli, powiedzmy, zlecisz takiemu Hooperowi, który z natury jest agresywny i preferuje atak, rozbudowę bazy czy ratowanie cywili, to nie spodziewaj się, że wykona je wzorowo. W sumie rozgrywcę nie mogą absolutnie nic zarzucić, może poza tym, że nieraz przy starciach większej liczby jednostek bitwa zamienia się w chaotyczną rzeźnię. Ale to bolączka niemal wszystkich erteosów.

## Rudy, jak mnie słyszysz, jak mnie widzisz?

Pomysły programistów były kapitalne, a jak je zrealizowano? Wyśmienicie. Od chwili rozpoczęcia gry uwagę przykuwa doskonała praca kamer. Gracz może wybrać któryś z czterech trybów jej pracy, choć - moim zdaniem - najlepszy jest tryb swobodny, pozwalający oglądać zmagania z dowolnej perspektywy. Pozostałe to: satelitarny (widok z góry), bojowy (kamera ustawia się w najbardziej dogodnym do obserwacji zmagani miejscu), izometryczny (podobny do swobodnego) oraz śledzący (czyli kamera podąża za wybraną jednostką). Za pomocą myszy i klawiatury łatwo się operuje kamerą, co też jest dużym atutem. Zresztą cały interfejs Conflict Zone jest nadzwyczaj praktyczny. Ikony rozmieszczone "z głową", a skróty klawiaturowe są jak najbardziej funkcjonalne.

Muzyczna strona Conflict Zone również zasługuje na oklaski. Podniosłe dźwięki są połączeniem wojskowych marszów i muzyki filmowej - idealnej do wojennego klimatu gry. Uszy przyjemnie "łachoczą" speechy wypowiedziane oczywiście w języku polskim. Jak przystało na warunki bojowe, komunikaty są z lekka zniekształcone, słychać jakieś trzaski.

Troszkę mieszane uczucia mam natomiast względem pracy grafików. Mieszane, gdyż pewne zastrzeżenia pojawiają się co do wyglądu żołnierzy i kilku jednostek. Sprawiają one wrażenie nieco zbyt surowych. Być

może się czepiam, lecz wydaje mi się, że mogłyby być trochę bardziej dopracowane, obdarzone lepszą animacją i większą liczbą szczegółów? Za to grafika terenu czy efekty wybuchów stoją na najwyższym poziomie. Cudnie prezentują się pustynne krajobrazy z pomarańczowymi skałkami i palmami, zieleni dżungli czy zaśnieżone stoki gór w Azji (nie zmienia to jednak w niczym faktu, iż poszczególnym mapy są do siebie bliźniaczo podobne). Za tło służą malownicze za-



## Pater Patriae

Długo zastanawiałem się, jaką ocenę końcową wystawić Conflict Zone. Miałem szczerą ochotę postawić pół oczka więcej, ale po zastanowieniu zdecydowałem się na dziesięć. Wprawdzie gra oferuje wiele nowalijek związanych z rozgrywką, ale nie zmienia to w niczym faktu, iż sama walka nadal niczym szczególnym nie odbiega od innych erteosów. Nie ma zatem mowy o żadnej rewolucji w dziedzinie gier. Stąd 9 jest oceną w sam raz.

9

Producent: Ubi Soft • Dystrybutor: LEM • Internet: <http://ubisoft.co.uk> • Wymagania: P 300, 128 MB RAM, WIN 95/98/2000, karta dźwiękowa • Akcelerator: wymagany (8 MB)

świeży interfejs • doskonała lokalizacja • niezła grafika i miły dla ucha dźwięk • AI komputerowego przeciwnika • kilka ciekawych nowalijek • media i wojna! • dość spore wymagania sprzętowe • chwilami przemienia się w bezładną lupankę • drobne niedorobki graficzne

## Wybrane jednostki

## ICP

**Komandos** - może wykonywać dwojakie zadania: sabotować i wysadzać wrogie budynki oraz dzięki snajperce zabijać z większej odległości wrogów lub uszkadzać pojazdy pancerne. W zasadzie pozostaje niewykryty przez nieprzyjaciela, dopóki nie zdradzi się wystrzałem albo nie wpadnie na wrogiego szpiega.

**Saper** - wykrywa i neutralizuje miny postawione przez wroga. Jak to w przysłowiu: "saper myli się tylko raz". Cóż, robotę ma ryzykowną.

**Szpieg** - jego podstawowym zajęciem jest obserwacja poczynai wroga, kierowanie ogniem artylerii oraz infiltracja nieprzyjacielskich systemów dowodzenia i komunikacji. Pozostaje niewidoczny dla wroga - prócz wrogich szpiegów.

**Atrapa czołgu** - może skupić na sobie ogień wrogich jednostek.

**Krążownik raketowy** - najpotężniejsza broń w arsenale ICP. Jego uzbrojenie stanowią rakiety z głowicami nuklearnymi.

**Przeciwrakieta** - wykrywa i niszczy wystrzelone przez nieprzyjaciela rakiety.

**Artyleria** - doskonała przeciw atakom sił pancernych wroga.

## GHOST

**Kamerzysta** - jest wykorzystywany w celach propagandowych. Jeśli sfilmuje zwycięstwo, to punkty popularności wzrastają, jeżeli porażkę - popularność spada.

**Żołnierz w cywilnym ubraniu** - jednostki powstałe z wyćwiczonej cywili. Są uzbrojeni w karabiny. W przypadku gdy wojska ICP zabijają tak przebranego żołnierza, ich popularność spada. Pamiętaj jednak, że kiedy przebranie zacznie sam strzelać, traci kamuflaż.

**Robot zwiadowczy** - bezpilotowe "latające" zwiadowcze, jest bardzo szybki.

**Nuklearny okręt podwodny** - uzbrojony w rakiety z głowicami nuklearnymi, z łatwością może rozstrzygnąć o wyniku wojny.

chody i wschody słońca lub zasnute chmurami niebo. Nie raz walki toczą się w ciemnościach lub oparach mgły, co dodatkowo zwiększa atrakcyjność doznań wizualnych. Gdyby tak jeszcze popracowano nad wyglądem jednostek, mógłbym postawić nawet wyższą ocenę. Jednak z drugiej strony, gra i tak ma spore wymagania sprzętowe, a sterylność, perfekcyjna grafika, prawdopodobnie by je dodatkowo zwiększyła. A tak jest ładnie, choć nie szokująco.



07/2001

INFO

# MAX PAYNE

GATUNEK: TPP

## Anakha

Tak to już w życiu jest, że na wszystko można spojrzeć przynajmniej z dwóch punktów widzenia. Ot, weźmy na przykład rozrywkę. Definicji rozrywki w rozumieniu różnych ludzi jest pewnie tyle, co owadów latających tego lata w Gorzowie (a jest ich dużo). Wśród tych wielu rozmaitych definicji rozrywki jedna obejmuje zawzięte tłuczenie w gry komputerowe. I znowu wracamy do punktu wyjścia, a mianowicie: niektórzy gustują w grach nacechowanych jak największą dozą realizmu, inni zaś nie zwracają na to większej uwagi, pod warunkiem że trup ściele się gęsto i krwawo.

**C**i pierwsi są gatunkiem zdecydowanie bardziej wybrednym i zawsze mają pod ręką garść dowodów na to, że taka a taka sytuacja w życiu nie mogłaby mieć miejsca. Dysponują okazałą wiedzą, głównie z zakresu szczegółów technicznych uzbrojenia i okoliczności użycia poszczególnych jego typów na przestrzeni ostatnich kilkuset lat. Bez obrazu, ale mają oni w sobie coś z niespełnionych generałów, którzy tylko przez złośliwe zawirowanie losu minęli się z powołaniem. Jedną z bardziej realistycznych gier ostatniej dekady jest "Train Simulator". Realizm aż do bólu - można wcielić się w postać maszynisty prowadzącego pociąg na trasie długodystansowej i przez parę godzin gapić się na śmigający na monitorze krajobraz. Analogicznie, gdyby chcieć stworzyć grę wiernie oddającą pracę policjanta z Nowego Jorku, to najprawdopodobniej gracz przez kilka lat ani razu nie wyciągnąłby pistoletu, gdyż - statystycznie rzecz biorąc - tak to właśnie wygląda. Choć, jak to mówią, o gustach się nie dyskutuje. Osobiście jednak wolę poświęcić część realizmu na rzecz widowiskowości. Jeżeli ty, drogi gracz, podzielasz taki punkt widzenia, a przy okazji lubisz filmy Johna Woo, to Maksymilian Ból ("ukłony" dla twórców ustawy o "debeściakosci" języka polskiego) jest grą dla ciebie.

Dlaczego akurat Johna Woo? Zaraz to wyjaśnię. Kiedy tylko zobaczyłem MP, pomyślałem sobie, że gdzieś już takie numery widziałem. Pogrzebałem sobie trochę w filmotece, a potem z przyjemnością obejrzałem po raz kolejny film "Bez twarzy", w reżyserii wymienionego wyżej pana. Jeżeli pamiętacie ów film, to

przypomnijcie sobie strzelaninę w kościele między bohaterami odgrywanymi przez Nicolasa Cage'a i Johna Travoltę. To właśnie jest esencja gry "Max Payne". Ale nie uprzedzajmy faktów.

O "Maxie Payne'ie" przez długi czas wiadomo było tyle, że ktoś ją robi i ma być super. Z rzadka pojawiające się screeny rokowały wprawdzie nadzieje, że taka właśnie będzie. Kłopot jednakże w tym, że podobna sytuacja utrzymywała się ni mniej, ni więcej tylko... cztery lata. Tak długo tworzone gry mają to do siebie, że najczęściej robią kłapę. Po pierwsze, czas w przemyśle gier komputerowych biegnie nieubłaganie i np. engine, który w momencie rozpoczęcia miał być nowatorski i powalający na kolana, w momencie ukończenia prac może wzbudzać jedynie kpiący uśmiešek. Po drugie, im dłuższy czas produkcji, tym większe oczekiwania, którym ich nierzadko produkt końcowy nie jest w stanie sprostać. Szczegrze mówiąc, kiedy uruchomiłem grę, miałem silne podejrzenia, że powyższe prawidła będą miały zastosowanie i w tym przypadku. Bowiem jakość filmiku wprowadzającego pozostała wiele do życzenia. Na szczęście zaraz potem trafia się do menu głównego i od tego momentu gra zaczyna udowodniać, iż warto było na nią czekać cztery lata.

Max był nowojorskim policjantem. Zadowolony ze swojej pracy, miał kochającą żonę, córeczkę i domek jednorodzinny. Jednym słowem, sielanka. Jednak pewnego dnia, po powrocie z pracy, w swoim domu zastał kilku cępów wymachujących gnatami. Cóż z tego, że poradził sobie z nimi, skoro jego żona i córeczka już nie żyły. Okazało się, że mordercy byli pod wpływem nowego narkotyku o nazwie Valkyr. Payne przeniósł się do oddziałów antynarkotykowych (DEA) i postawił sobie za cel aresztowanie człowieka odpowiedzialnego za wprowadzenie owego środka na rynek. Przez trzy lata chylem i tyłkiem infiltruję środowisko przestępcze Nowego Jorku. Jednak kiedy w końcu zaczyna do czegoś dochodzić,

zostaje wrobiony w zabójstwo swojego przełożonego i staje się zwierzyną łowną dla całej nowojorskiej policji. W miarę rozwoju fabuły okazuje się także, iż pojawienie się narkomanów w domu Maxa nie było przypadkowe...

Dawniej przemysł gier komputerowych był brzydkim kaczątkiem stojącym w cieniu przemysłu filmowego. Jednak im bardziej wzrasta moc obliczeniowa domowych blaszaków, tym szybciej kaczątko zaczyna się przekształcać w pięknego łabędzia. Chłopaki (tudzież przedstawicielki płci pięknej) z 3D Realms postanowiły mieć swój wkład w ten proces, nawet jeśli za cenę niewielkiego oszustwa, znanego dobrze absolwentom wielu szkół, a mianowicie ściągania. Chociaż jest kwestią problematyczną, czy można tu mówić o takim zjawisku.

Jakież to inwencje można wprowadzić do strzelanin czy to TPP, czy FPP? Jeżeli spojrzysz na dokonania na tym polu w ciągu ostatniego roku, to można by dojść do wniosku, że niewielkie. No bo z innej strony, ileż można tworzyć wariantów jednego scenariusza pt. "Jedyny sprawiedliwy (tudzież sprawiedliwa - "No One Lives Forever") kroczy z dymiącymi gnatami i wycina w pień wszystkich pozostałych"? Oczywiście można koncentrować się na prześciganiu się konkurencji w zakresie fajwerków wizualnych, jak również realizmu oddania tego, co dzieje się z bliznim, kiedy już mu się zrobi kuku. Kiedyś wystarczyło, żeby przeciwnik z pozycji wertykalnej



przeszedł do horyzontalnej (niekoniecznie płynnie), przy okazji wydając jakiś odgłos mający imitować charkot i wyrzucając z siebie strumień pikseli imitujących krew, w ramach wisienki na szczycie tortu. Jednak wzrost konkurencji na rynku wymusił na programistach to, aby przedziwnemu złemu facetowi przydarzało się o wiele więcej ciekawych rzeczy - odpadające rączki, nożki, utrata głowy w małowniczym rozbrzydgu krwi, czołganie się we własnym (wyciągniętym niemilościem na zewnątrz) przewodzie pokarmowym, obfite zraszanie krwią najbliższego otoczenia czy też pospolite fruwanie przez pół pomieszczenia. Tyle że to mniej więcej byłoby wszystko. Och, rzecz ja-

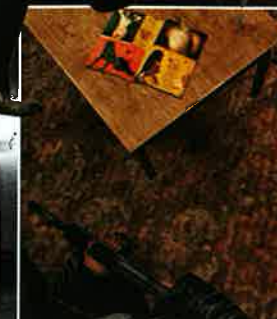
Facet na MAXA



To ja: Max Payne i mój duuuży gun! Jestem z niego bardzo dumny, co chyba widać. Ale kobiety lecą na mnie, bo mam twarz intelektualisty i wrażliwą duszę.



Dlatego fascynuje mnie dobre malarstwo.



Ale i nie gardzę ambitną literaturą



Natomiast nie cierpię telewizji!

## Przełom?

Max Payne zapowiadany był jako przełom i jako gra nowej generacji w swej kategorii. Czy to aby prawda? Zobaczymy.

**GRAFIKA** - Za: niesamowita jakość tekstur, fotorealistyczne twarze. Dobre wybuchy i efekty płomieni. Przeciwnie: marnie (jak na takie wymagania sprzętowe) wykonane postacie wrogów (szczególnie efekty trafień). Dość sterylne lokacje. Soldier of Fortune był niewiele gorszy, a przecież wymagania miał dużo mniejsze.

**FABULA** - Za: klimat, komiks, nie ma podziału na dobrych i złych. Przeciwnie: do bólu liniowa, chodzimy jak po sznurku. Motyw zemsty gliniarza ograny do nieprzyzwoitości.

**INTERAKCJA** - Za: wrogowie giną imponująco, możemy sobie nieźle podemolować lokację. Przeciwnie: martwy wróg jest odporny na kule (nie to co w SoF). Nie ma podziału ciała na sektory (może poza głową) różniące efekty trafień. Demolować możemy tylko to, co chcą programiści. Jedno okno rozwalamy, innego nie... Praktycznie nie ma używania przedmiotów w stylu "przesuń skrzynkę i wskocz na nią", co przecież od dawna się praktykuje w wielu grach FPP. Albo nie można otworzyć wężkich drzwi ze skleki kopem (policjant, i tego nie potrafi?).

**BRŃ** - Za: jest jej sporo i zachowuje się zgodnie z realnie istniejącymi odpowiednikami. Przeciwnie: tryb snajperski jest taki sobie. W UT snajperka była znacznie lepsza!

**AI** - Za: wrogowie nie czekają, aż ich wystrzelasz, i zachowują się w miarę inteligentnie. Przeciwnie: takie zachowanie to już standard, nie ma się czym chwalić. A to, co robią bossowie (ich odporność na rany!), to już lekka przesada... nawet jak na grę, która nie ma być realistyczna do bólu.

**MULTIPLAYER** - Za: nie ma żadnego "ZA", bo nie ma trybu multiplayer!!! Przeciwnie: no właśnie, nie ma trybu multi!!! Niechby nawet bez "Bullet Time" - ale być POWINIENI!

**BAJERY** - Za: "Bullet time". Te zwolnione ujęcia są niesamowite. Normalny "Matrix", czuję się jak w filmie! Komiks. Przeciwnie: fajny bajer, nie powiem, ale bez specjalnego znaczenia. Fakt, że nigdy wcześniej czegoś takiego nie było, nie sprawia, iż gra ma być od razu "przełomem". Komiks? Czy to taka rewelacja?

**WYMAGANIA** - Za: nie jest aż tak tragicznie, jak się spodziewałem, można grać na sprzęcie ŚREDNIEJ klasy (C800, 128 MB RAM, GeForce 2) w 800 x 600 z większością detali na maksa i wyciąga bez problemu z 30 FPS. Przeciwnie: ile osób w Polsce ma ten "sprzęt średniej klasy"? Tak naprawdę 256 MB RAM, 1 GHz i GeForce 2 to też wcale nie tak dużo, szczególnie w 1024 x 768 z wszystkimi detalami na full.

sna, w najróżniejszych produkcjach zmienia się sceneria, w której to odbywa się "rozpowszechnianie" sprawiedliwości - zmieniają się obiekty naszych perswazji, a nawet środki, którymi ową sprawiedliwość "rozpowszechniamy" (choć przyznać trzeba, że efekty ich działania są ciągle te same: A. Rozbryzgiwanie, B. Zdmuchiwanie, C. Padanie, D. Wariacje A+B+C, bądź A-C, i tak dalej). We wszystkich brakuje jednak czegoś na kształt powiewu inwencji.

A na czym polega inwencja w grze "Max Payne"? Przy standardowych ustawieniach - na naciśnięciu prawego przycisku myszy.

Mógłby ktoś wysnuć zeń wniosek, że nasz bohater miota się po mieście jak Arnie w napadzie biegunki. Nie. Max Payne usiłuje na swój sposób odpowiedzieć na pytanie od dawna dręczące filozofów: "Kim jestem, skąd przychodzę i dokąd podążam...".





strzałów do jednego typu zaspokoić też dziennie zapotrzebowanie na ołów drugiego. Gdy walisz, gdzie trzeba (w makówkę, moi drodzy, w makówkę), powinienes załatwić obydwu za jednym zamachem. Max ląduje na ziemi, podnosząc małą chunurkę kurzu. Czas znowu przyspiesza, dwaj panowie osuwają się na ziemię. Za twoimi plecami na ziemię spadają kawałeczki betonu odpłupane przez niecelne strzały przeciwników. To właśnie jest "Bullet Time". Po prostu poezja.

Spowolnienie czasu. Obecnie tradycyjny już chwyt filmowców na zwiększenie efektywności jakiejś sceny. Prawdę rzekszys, jest tego więcej. Kiedy program uzna, że danego klienta wykończyliśmy wybitnie efektywnie, automatycznie wskakuje spowolnienie czasu. Kamera zaczyna obracać się dookoła obiektu naszych działań, dokładnie ukazując jego ostatni taniec w takt melodii, jaką mu zagrałismy. W tym momencie ciegło możemy strzelać (wprawdzie na ślepo, ale zawsze), więc jeżeli nie zmieniłeś położenia celownika, możesz jeszcze trochę poprawić klienta, co wygląda nader malowniczo (a jeżeli nie trafisz, nie przejmuj się - lecące w tle kule, które po chwili wibują się, np. w drewno, wywołując fontannę drzazg, też wyglądają niezle). To, rzecz jasna, też "Matrix". Albo weźmy - na przykład - taki karabin snajperski. Celny strzał jest nagradzany przeniesieniem się kamery tuż za lecący prosto do celu pocisk. Ktoś zapyta - gdzie tu inwencja, skoro wszystkie te triki już ktoś wymyślił i nawet zastosował? Ano w tym, że ktoś wpadł na pomysł, aby te numery zaimplementować do gry komputerowej. Niecodziennie możesz wyczyniać na ekranie monitora takie numery jak Nicolas Cage, Bruce Willis, Mel Gibson czy Arnold Schwarzenegger na ekranach kin (szkoda tylko, że tobie tyle za to nie płać. :)) Ale, jak to mówią, nie ma róży bez kolców. Max Payne jest grą przeznaczoną stricte dla jednego

gracza. Pomijając inne powody, dla których jest tak, a nie inaczej - wyobraźcie sobie, kiedy trzech graczy naraz korzystałoby z "Bullet Time"? Bardziej przypominałoby to lekce pływania dla pensjonariuszy domu spokojnej starości niż krwawą jatkę. Nie wspominając już o tym, że skoro gramy w czasie rzeczywistym we dwóch (albo 20), to w jaki sposób sprawić, żeby mi czas płynął wolniej, a jemu nie?

Fakt faktem - gra byłaby nudna, gdyby wszystkim, co oferuje, były kolejno po sobie następujące sceny strzelanin kręcone w zwolnionym tempie. W związku z tym w MP wprowadzono ograniczenie - a mianowicie klepsydrę, znajdującej się na ekranie na prawo od sylwetki przedstawiającej kondycję fizyczną naszego bohatera. Każde użycie "Bullet Time" powoduje, że klepsydra częściowo się opróżnia. Kiedy będzie całkowicie pusta, nie będziesz mógł korzystać z BT. Na szczęście możesz w bardzo prosty sposób na powrót ją napęczyć - wystarczy wykończyć kilku złych facetów.

Fenomenowi BT oddać na papierze nie sposób. Oprócz "fruwania" na boki, można też skakać głową naprzód (na przykład przez drzwi), tudzież rzucić się do tyłu (po którym to manewrze Max wraca do pionu imponującą sprężynką). Łączenie powyższych kierunków jest jak najbardziej dozwolone. Nie zapominajmy też, że już podczas lotu mamy możliwość dość swobodnego obracania ciała Maxa. A jeżeli dodamy do tego fakt, że twórcy gry, tworząc architekturę poszczególnych etapów, postarali się, aby to wszystko było gdzieś wykorzystane... to po prostu trzeba zobaczyć w ruchu. A propos etapów - bardzo podoba mi się w grze to, że autorzy nie kryją, iż chodzi tu o jedno, a mianowicie o strzelanie. Skutkiem czego w MP nie będzie nadmiernych problemów w stylu: "dokład mam teraz pojąć?", co niejednokrotnie w podobnych tego typu produkcjach zdarzało się i po prostu wkurza. Faktem jest, że owocuje to dość liniową fabulą... no, ale coś za coś!

Jak się pewnie domyślicie, zli faceti nie obserwują bezczynnie naszych działań i są bardzo gorliwi w tym, żeby odplacić nam pięknym za nadobne. W ramach obrony przeciw ich zapędom, oprócz BT istnieje w



MP coś takiego jak "Bullet Dodge". Wykorzystanie tej opcji również powoduje spowolnienie akcji (jednak znacznie mniejsze), co daje ci trochę więcej czasu na uniknięcie nadlatującego w twoim kierunku ołowiu. W przeciwieństwie do BT - BD nie ma żadnego limitu i ową opcję można wykorzystywać do woli.

Wszystko to pięknie, pomyślicie zapewne, jednak jak prezentuje się grafika? Ano

prezentuje się świetnie (pod warunkiem że nie masz nic przeciwko konwencji TPP). Na potrzeby gry twórcy stworzyli nowy engine - MaxFX. Nowy nie zawsze znaczy lepszy, jak mówi stare przysłowie, ale na szczęście dla graczy nie ma ono zastosowania w tym przypadku. Animacja głównego bohatera jest bez zarzutu: mirmika postaci - realistyczna, ruchy - płynne, a płaszcz łopoczący w biegu i białe-czarne buty ala Al Capone dopełniają wizerunku twarziela. • I faceti prezentują się jednakowo dobrze. Efekty świetne również są bez zarzutu. Całe otoczenie jest interaktywne: fruwające drzazgi, kawałki tynku, dające się rozwalić pomniejsze sprzęty - słowem to, co tygrysy lubią najbardziej. Dziury po kulach obficie zraszają mikroklimat danego pomieszczenia i wyglądają bardzo malowniczo. Szczegze mówiąc, jeżeli masz ochotę, to możesz nawet pobawić się w robienie wgnieceń na meblach kijem baseballowym.

Parę słów na temat samych przeciwników. Po pierwsze i najsmutniejsze - ich postacie nie mają podziału na strefy. Znaczą się, nie można - tak jak w słynnym "Soldier Of Fortune" - rozczłonkować delikwenta po kawałku. Jest to chyba największa wada, jaką ma ta gra. Podobno stało się tak na skutek tego, iż w razie dodania tego efektu producenci mieliby problemy

z promocją gry w krajach, w których to obrońcy "WC" prowadzą wyjątkowo agresywny marketing. Szczegze mówiąc, śmiać mi się chce, jak słyszę to bambole nie w pierdus o brutalnych grach wpływających na psychikę młodzieży - analogicznie rozumując, powinno się zabronić oglądania telewizji (a w szczególności "Cartoon Network" - tam to dopiero brutalnie traktuje, np., Kaczor Donald swoich siostrzeńców!). A najlepiej wpać wszystkich do zakładu z gumowymi klankami i puszczać im debilną muzykę uspokajającą na wzór "Lotu nad kukułczym gniazdem". Ale cóż, każdy musi mieć hopla na jakimś punkcie, a że jeszcze co niektórym "ekspertom" za takie "mądrości" płać, to jest, jak jest. Przynajmniej, w przeciwieństwie do SoF w MP ubici przeciwnicy nie znikają jak za dotknięciem magicznej różdżki, dzięki czemu mogą się jeszcze później przydać w charakterze znaków orientacyjnych. Jednak mimo ww. mankamentu i tak jest bardzo dobrze - panowie, odcho-



oszkłone dachy, zanim wpadną do danego pomieszczenia, rzucają nam profilaktycznie granat w prezencie, turlają się, robią uniki, słowem: znają się na swojej robocie. Aczkolwiek zdarzają się wesołe wyjątki, jak na przykład facet, który ucieka z opuszczonymi spodniami, szycząc do Maxa z dwóch Ingramów. W grze występują cztery poziomy gry: Fugitive, Hard Boiled (che, che), Dead On Arrival i wreszcie New York Minute. W przypadku tego ostatniego musisz się ostro sprężyć - grasz na czas. Niedogodnością jest fakt, iż na początku masz dostęp tylko do poziomu Fugitive - dopiero po ukończeniu gry na tym stopniu trudności uzyskujemy dostęp do pozostałych. A nie każ-

dząc z wirtualnego świata, obficie spryskują... oranda, rzecz jasna, wszystko dookoła oraz bardzo realistycznie padają, fruwają i podrygują podczas przyjmowania codziennej porcji ołowiu zalecanej przez ministra rzeki.

Kogo będziemy przekonywać do swoich poglądów? Na początku mamy do czynienia z przeciwnymi moczymordami najniższego szczebla. Jednak im bardziej uparcie i wbrew najlepszym chęciom przeciwników brniemy do przodu, z tym bardziej doświadczonymi klientami przyjdzie się nam zmierzyć. Od gangsterów na dorobku, poprzez gangsterów dorobionych i facetów w pełnym rynsztunku bojowym, a na agentach ze słuchawkami w uszach kończąc (ci ostatni, wbrew pozorom, są bardziej upierdliwi od swoich kolegów w mundurkach). Pozytywne jest to, że ci bardziej doświadczeni przeciwnicy są autentycznie dobrzy. Już gangsterzy

## Jak zagrałem w Terminatorze 3

Po godzinach dorabiam sobie jako konsultant przy serialu "Buffy - postrach wampirów".



Strasne flajtychy tam pracują, zaraz po wejściu potknąłem się na wyrzucanej skórze od banana. Nie da się ukryć, że odruchowo zachwiałem palcem na spulchnie...



...z respektu przebiegałem przez sąsiednie studio, gdzie kręca "Mama-ma-trix". Tak przynajmniej wyjął jeden z tych gości, zanim wsiadłem mu w bicepsy kilo ołowiu. Muszę sprawdzić kim jest ten Trix, i czyja mama go ma. I po co. Jak się dowiem - dam znać!



Potem trafiliem na plan, gdzie kończyli Terminatora 2 - i postanowiłem wziąć udział w castingu do Terminatora 3.



Jeśli nie nazywasz się O'Connor, lepiej zjedź mi z drogi, i tak nie mnie nie powstrzyma...



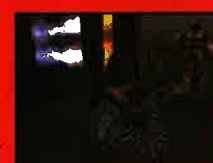
A już na pewno nie jedna głupia kula w ramieniu!



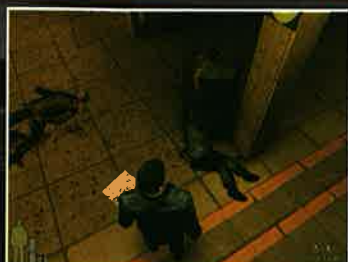
Seria - w głowę też mnie nie rusza. Ale jak mi ktoś osmala twarz i psuje fryzurę...



...to mu robię "hasta la vista, terrorysta!". Zapamiętaj to do końca swego życia. Czyli jeszcze jakieś 0,2 sekundy.



Ta babka też na mnie leciała - ale się odsunąłem, bo to jakiś kaszalot.



Na widok mego muskularnego ciała faceti nie wiedzą gdzie głowy ze wstydu podziąć. Już nie wspomnę o tym, że z zazdrości krew ich zalewa.



Zresztą większość z nich to mięczaki, bez jaj, tyle wam powiem!



Robota aż pali mi się w rękach...



Zasadniczo traktuję swoją pracę serio. Jak pisze, że zakaz wjazdu, to słuchać trzeba!



Choć, naturalnie, pod koniec dnia można sobie czasem pożartować.



Jestem towarzyski. Mam wielu przyjaciół, którzy aż skaczą z radości, gdy mnie widzą.



Czasem któremuś z nich coś strzeli do głowy i chce zaprosić mnie na "małą imprezkę".



Ale ja, który byłem w młodości harcerzem, odmawiam, bo wiem co się tam dzieje - ćpanie, chłianie...

demu może się chcieć kończyć grę trzy razy. Notabene ciekaw jestem, jak to wygląda na ostatnim poziomie, skoro już pod koniec na pierwszym robi się gorąco - może przypomina to próbę przewiezienia roweru komunikacją miejską (pytanie: co robi rowerzysta, kiedy mu się spie...y rower? Żaluje, że nie ma dwóch latek i czterech kółek :)).

W grze nie masz kamizelek kuloodpornych ani żadnych innych rzeczy, które jego są, a które służą w charakterze pancerza. No i w sumie dobrze. Prawda jest taka, że bezpośrednie trafienie z obrzyna, nawet przy zastosowaniu ochronnego wdzianka, owocuje przynajmniej kilkoma połamanyimi żebrami, więc - tak czy siak - nasz bohater zostałby z akcji wyłączony. Max uznaje tylko i wyłącznie środki przeciwbólowe. Swoją drogą, spożywa je w ilościach wręcz przerażających. No ale od razu widać efekt - np. przestaje kuśtykać, rusza się żwawiej etc. Stąd też może dość charakterystyczny wyraz twarzy Maxa. Niektórym kojarzy się z widokiem faceta cierpiącego na chroniczne zatwardzenie.

Z czego walimy do wrogów? Na początku Max ma przyjaciela każdego stróża prawa (tudzież Afroamerykanina na agresywnym dorobku), czyli Beretę. Potem, żeby biedactwo nie czuło się samotne, można jej dla towarzy-



#### Podsumowanie

Gra jest niewątpliwie dobra. Gra niewątpliwie ma sporo plusów, ale mimo wszystko przełomem nie jest. To spory krok naprzód - ale nadal jesteśmy w tej samej epoce. Parafrazując słowa Neila Armstronga: "to był duży krok dla programistów, ale mały dla graczy". Czekamy, aż będzie odwrotnie. :)

stwa zdobyć drugą. Następny w kolejce jest Desert Eagle, Ingram, dwa Ingramy, karabin maszynowy, karabin snajperski, granatnik, kilka odmian strzelb, granaty ręczne i koktajle Mołotowa. Słowem: niezbędnik każdego nowojorskiego stróża prawa. Z pewnością każdy znajdzie coś dla siebie. Na początku wspominałem o realizmie - w kwestii obrazu odniesionych na skutek działania powyższych rekwizytów został on w MP wyważony na odpowiednim poziomie - kiedy dostaniesz z dubeltówki, z bliskiej odległości, to nie ma zmiłuj się - jesteś "dead". Natomiast nie ma przegięcia w tym że padasz od jednego strzału, co mniej cierpliwych graczy może doprowadzić do stanu wrzenia - słowem - świetny kompromis pomiędzy realizmem a wciągającą akcją.

9+

Producent: 3D Realm ■ Dystrybutor: Play-it ■ Internet: www.maxpayne.com ■ Wymagania: Win 95/98/ME, Pentium II 450 MHz, 96 MB RAM ■ Akcelerator: minimum 16 MB RAM

■ A co, mało ich wylizylem? MNÓSTWO!!!  
■ Konieczność ukończenia gry na poziomie łatwym, by mieć dostęp do trudniejszych  
■ Brak multiplayera ■ Wymaganie sprzętowe : ( ■ Troszkę krótkie

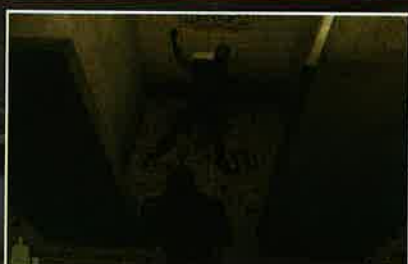
INFO



Oraz perwersja i rozpusta!



Demolowanie pomieszczeń...



A w toalecie - to sami widzicie : (



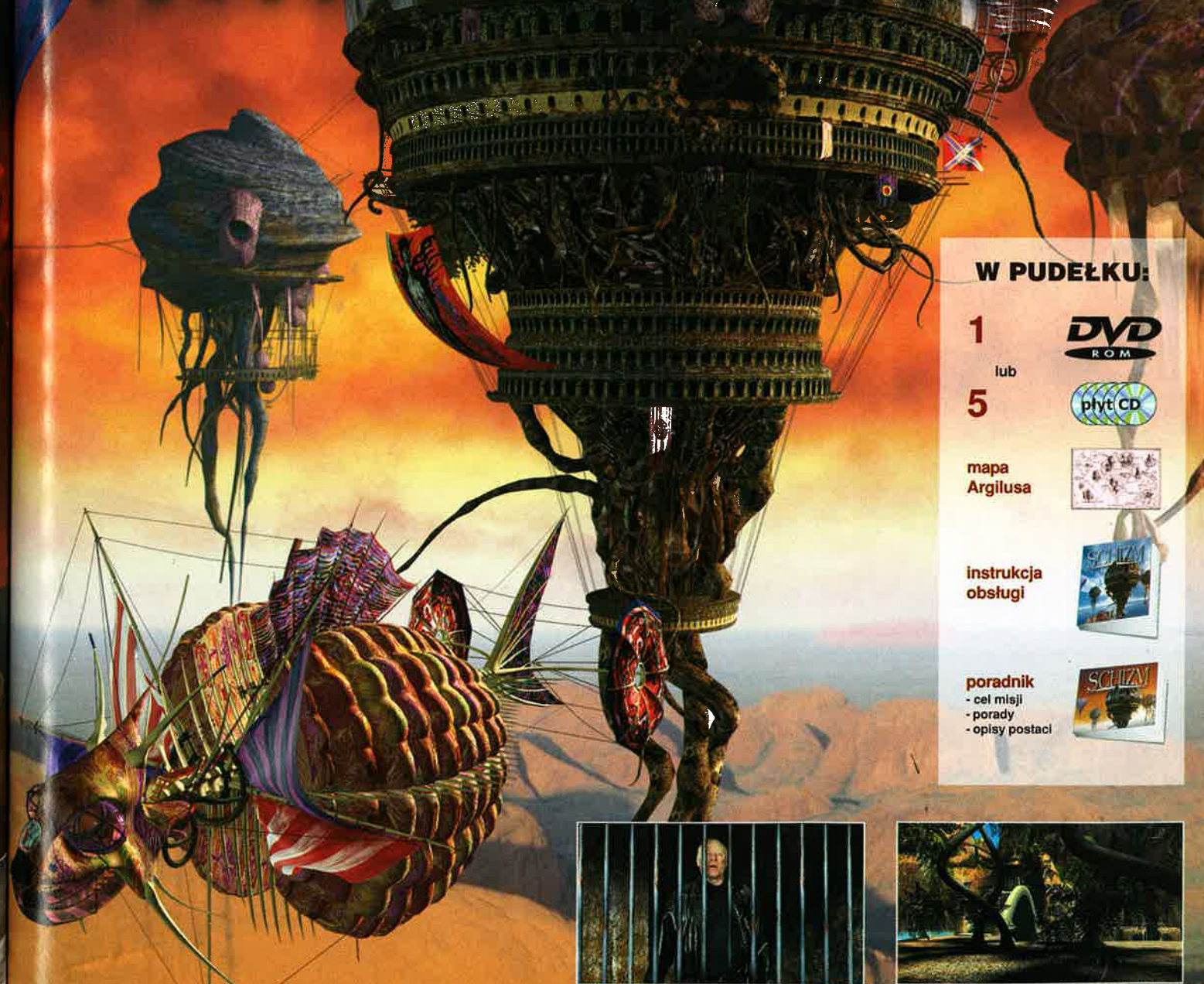
Już nie wspominając o tym, że folgowanie nałogom radykalnie skraca życie! PAMIĘTAJCIE: PALENIE SZKODZI!!!

Wszystkie te elementy układają się w jedną, bardzo dobrze prezentującą się całość. Dostajecie do ręki bardzo dobry, a na dodatek szeroko interaktywny film akcji. Nic, tylko brać gnaty w łapę i szaleć.

Jeszcze jedna uwaga końcowa. Przeczytawszy powyższy tekst, mógłby ktoś wysnuć zeń wniosek, że nasz bohater miota się po mieście jak Arnie w napaście biegunki, a wrogowie blokują mu dostęp do szaleństw i dlatego musi ich skosić. Nie, Max Payne usiłuje na swój sposób odpowiedzieć na pytanie od dawna dręczące filozofów: "Kim jestem, skąd przychodzę i dokąd podążam...". Bezlitośnie rażąc zwolenników Ciemnej Strony Mocy, w miarę rozwoju akcji - niczym postać rodem z Conrada - zbliża się do owego Jądra Ciemności, które znajduje... nie, tego wam już nie zdradzę, spróbujcie odkryć to sami.

# SCHIZM

P R A W D Z I W E W Y Z W A N I E



#### W PUDEŁKU:

1 DVD  
lub  
5 płyt CD

mapa  
Argilusa

instrukcja  
obsługi

poradnik  
- cel misji  
- porady  
- opisy postaci

Nareszcie jest! Po ponad dwóch latach pracy przedstawiamy polską superprodukcję "SCHIZM: Prawdziwe Wyzwanie". Stworzyliśmy już 15 wersji językowych aby tajemnicę planety Argilus mogli odkryć mieszkańcy wszystkich kontynentów Ziemi. Teraz czas na Ciebie - czy sprostasz wyzwaniu?

JUŻ W SPRZEDAŻY

cena 99<sup>90</sup>

AVALON MULTIMEDIA

Zamawiając grę wysyłkowo w LK Avalon otrzymasz dodatkowo kolekcjonerskie wydanie audio CD z rozszerzoną ścieżką dźwiękową!



GATUNEK: Arcade 3D + Sim

# Pearl Harbor: Strike at Dawn

Łukasz Bonczol

Z powodu wejścia na ekrany kin wiadomego filmu wkrótce nie będzie już redaktora, którego ominęłaby wątpliwa przyjemność zrecenzowania kolejnej gry z Pearl Harbor w tytule. Przynajmniej na razie wszystko na to wskazuje. Tylko McDrive uśmiecha się pod nosem, bo istotnie trudno byłoby zrobić wyścigi oparte na wydarzeniach z siódmego grudnia 1941 r. Ale czego to już ludzie nie wymyślili. Aż strach pomyśleć, co będzie po premierze Jurassic Park III... W każdym razie, jeżeli macie uczulenie na nazwę Pearl Harbor, to koniecznie zrezygnujcie z dalszego czytania.

W ybaczyć ten nagły wpływ "entuzjazmu", ale przy graniu w Strike at Dawn chwilami ręce same opadają. Już samo intro spowodowało, że mało nie spadłem z krzesła. Jak babcię kocham! Widziałem w intrze... Junkersy!!! Nie wierząc własnym oczom postanowiłem zaszerwować sobie cały filmik jeszcze raz. Niestety okazało się, że miałem rację. W roli japońskich bombowców zobaczymy tu Ju-87 "Stuka", którym ktoś podmienił znaki rozpoznawcze. Zrobił to zresztą bardzo nieumiejętnie, bo jak inaczej wytłumaczyć czerwone słoneczka na czarno-białym filmie? Nie zdziwiłem się już więc, kiedy w następnym ujęciu zobaczyłem Ju-88 zrzucające bomby nad Tamią...

Jeżeli spektakularny (choć nie tak, jak to widzimy w kinie) japoński atak na bazę amerykańskiej floty stanowi dobry temat na film, to w przypadku gry komputerowej jest już gorzej... Kiedy zaś w owej grze mamy, tak jak to ma miejsce w Strike at Dawn, walczyć po stro-

nie "pokojowego i demokratycznego narodu", to robi się bardzo niezręcznie. Przypuśćmy bowiem, że w grze mielibyśmy trzydziści leveli. Ponieważ Amerykanom udało się w Pearl Harbor zestrzelić dwadzieścia dziewięć nieprzyjacielskich maszyn, to przypadałoby mniej niż jedna maszyna do strącenia na level! W przeciwnym wypadku starczyłoby na jedną, najwyżej dwie misje... Aby rozwiązać ten problem, autorzy postanowili zawrzeć w grze także i inne epizody z historii II wojny dziejące się na Pacyfiku. Wynikają stąd kolejne implikacje, jak chociażby poszerzenie asortymentu samolotów, którymi przyjdzie nam wojować. Już sam dobór maszyn każe przypuszczać, iż osoba, która go dokonała, siedziała na lekcyjach historii w ostatniej ławce. Obok masowo występujących P-34 Airco-bra, Thunderboltów i Lightningów, brakuje tak charakterystycznych samolotów jak Wildcaty i Hellcaty czy Corsairs. Często przyjdzie nam zasiadać za sterami B-25 Mitchell, co jest o tyle absurdalne, że dotyczy także misji polegających na atakowaniu wrogiej floty. To jakiś żart? Coś wam się pomieszało, panowie. To Japończycy, a nie U.S.A.F. wysłali do walki kamikaze... Jednak na tym nie kończy się umiłowanie twórców gry do potężnych bombowców. Skąd oni, u licha, wytrzasnęli japońskie czterosiłnikowe bombowce atakujące Pearl Harbor? Niestety gra obfituje w więcej takich "niespodzianek".



Wspomniane w poprzednim akapicie wytwory amerykańskiego przemysłu lotniczego oglądamy standardowo - od strony zadka, czyli jak to się elegancko nazywa: "z perspektywy trzeciej osoby". Dla ambitnych przeznaczony jest widok "z kokpitu", który jest tutaj o tyle oryginalny, że wcale nie widać... kokpitu, a jedynie celownik na środku ekranu. Oprócz dwóch wyżej wymienionych ujęć, akcję śledzimy także z pozycji bombardiera oraz wieżyczki strzeleckiej (o ile samolot takową posiada). Użycie tej ostatniej jest szczególnie problematyczne, ponieważ oznacza w praktyce utratę kontroli nad losem maszyny. Jeżeli zaczniemy pikować pionowo w dół, po czym przesiądziemy się do wieżyczki, to nikt za nas maszyny nie wyprostuje (czytaj: kaplica murowana). Zupełnie tak, jakbyśmy byli jedyną osobą w samolocie. Do rażenia wroga z siedliska

strzelca pokładowego zniechęca też fakt, że tak naprawdę ogranicza się ono jedynie do rażenia śmiechem. Rachitycznym karabinkiem, który oddano nam do dyspozycji, niczego innego nie wskóramy (nie da się nawet odstrzelić sobie własnego statecznika pionowego!).

Pilotaż został uproszczony tak bardzo, jak tylko można to sobie wyobrazić. Za nic w świecie nie można zmusić samolotu do wykonania pętli ani beczki. Na przyciśnięcie bocznego kursora maszyna reaguje co najwyżej łagodnym skrętem. W takich warunkach latanie jest sprawą łatwiejszą niż kierowanie samochodem w zdecydowanej większości komputerowych wyścigów. Czy przy tak okrojonym modelu lotu w ogóle możemy mówić o różnicach w pilotażu poszczególnych maszyn?

Jak się już zapewne zorientowaliście, mamy tu do czynienia z typową strzelaniną, i to z rodzaju tych najprymitywniejszych. Pomińcie fazy startu i lądowania jest tu więc jak najbardziej na miejscu. Także dołot nad miejsce właściwej akcji został sprowadzony do obejrzenia krótkiej animacji. Dziwi tylko, że samoloty zawsze startują z wyspy (bo, jak wiemy, lotniskowce odegrały w tej wojnie marginalną rolę :)). Czasem tyko zdarza się, że niezwykle krótki pas startowy kończy się nagle, niemal wpadając do morza. Pewnie miało to imitować start z lotniskowca, tylko skąd na lotniskowcu trawa?

Ponieważ nie musimy martwić się o start czy dotarcie na miejsce akcji, pozostaje już tylko strzelanie, strzelanie i jeszcze raz strzelanie... Tutaj czeka nas kolejne rozczarowanie, ponieważ nawet najcięższy ostrzał wyraźnie nie robi na wrogich maszynach żadnego wrażenia. Chwilami nawet wydawało mi się, że moje pociski "przenikają" przez japońskie kadłuby, wcale nie wyrządzając im szkody. Przeciwnicy zaczynają ciągnąć za sobą pióropusz dymu, dopiero gdy ich uszkodzenia przekroczą dziewięćdziesiąt procent. W praktyce mamy wrażenie, iż bezskutecznie prażymy do wroga ślepkami, po czym rozlatuje się on od pierwszego strzału. Tragedia, ale jeszcze do przeżycia. Tym, co przesądza o beznadziejności powietrznych pojedynków, jest właśnie uproszczony do bólu model lotu, dzięki któremu walka toczy się rzeczywiście tylko w jednej płaszczyźnie. Kiedy Japończyk siądzie nam na ogonie, wystarczy kręcić się ciągle w kółko, by go w końcu zgubić, a jeszcze po paru okrążeniach samemu wejść mu na ogon... Paranoja. Manewry w pionie są w tej sytuacji niemal zbędne. Dodatkowo sterowane przez komputer maszyny zachowują się nie fair, bo potrafią strzelać pod dowolnym kątem w stosunku do kierunku lotu!

Także ataki na cele naziemne czy nawodne nie dostarczają spragnionemu graczowi wielu emocji. Wybierając w menu atak na japońską flotę, nastawicie się na napotkanie trzech okrętów, lotniskowca, Yamato i jeszcze jakiegoś krążownika. A ja się pytam: gdzie ta flota? Przecież wiadomo, że lotniskowce czy pancerniki nie wypływały w morze bez kilkunastu przynajmniej okrętów wsparcia. Nie muszę chyba dodawać, iż atak przyjdzie nam przeprowadzać przeważnie w pojedynkę (sam kontra reszta świata!). Jednak bez obaw. W Strike at Dawn można spokojnie ciężkim bombowcem kręcić osiemki dwieście metrów nad pokładem Yamato, nie narażając się zbyt wiele na zestrzelenie.

Pomimo krytyki, muszę przyznać, że gra wygląda nie najgorzej - na screenach. Wyspy wyglądają tak, jakby nie pokrywała ich dżungla, lecz step porośnięty wyją-

kowo soczystą trawą. We znaki daje się chroniczny brak obiektów naziemnych umożliwiających intuicyjną ocenę wysokości. Nawet bazy wroga ograniczają się do kilku szaroburych baraków i zbiorników z paliwem. Żadnych dróg dojazdowych, portu, niczego. Zupełnie jakby ktoś zrzucił te kilka budynków z kosmosu. Również sterylne, nieruchome okręty nie rzucają na kolana. Popaprana skala (Yamato ma długość trzech, najwyżej pięciu B-25) skutecznie uniemożliwia ocenę odległości (nie



mówiąc już o przyjemności z atakowania takiego kolosa). Nie wątpię, że wśród programistów z Maus Soft nie brakowało optymistów. Świadczy o tym wieczne słoneczne pogodzie i wspaniałe, białe obłoczki. Przez większość czasu gry ekran wygląda wręcz jak reklamówka biura podróży.

Jak do tej pory rywalizację gier z Pearl Harbor w tytule zdecydowanie wygrywa Zero Hour. Pomińmy wszelkie rozbieżności historyczne, już pierwsze spojrzenie na Strike at Dawn uzmysławia fakt, że równie dobrze - miast japońskich samolotów - moglibyśmy przytulić tu do Tie-Fightersów, dwupłatowców z czasów I wojny, smoków, elfów, latających świnek... itd. Ale ponieważ w momencie gdy dopracowywano engine, rekordy oglądalności bił akurat film Jerry'ego Bruckheimera... To stworzyło się tych kilka trójwymiarowych modeli samolotów z II wojny i huja! duszał! Były tylko do sprzedania!

4+

Producent: Koch Media/Maus Software ■ Dystrybutor: Koch Media ■ Internet: www.maus-soft.com ■ Wymagania: PentiumII, 64 MB RAM ■ Akcelerator: 16 MB niezbędne

■ w miarę ładna grafika ■ każdy tu może zostać asem ■ alternatywna wersja historii :)  
■ zachowanie maszyn w powietrzu ■ z historią to to ma mocno na pierku... ■ Junkersy w intrze :))) ■ zobaczowanie uszkodzeń ■ i tak dalej...

INFO

www.valkiria.net



► Rekrucie!

Trwa nabór do  
Militarnej Sieci Valkiria

Myślisz, że jesteś  
wystarczająco dobry?

Myślisz, że potrzebujemy  
takich jak Ty?

Testuj tego warty!  
Zaciągnij się i odleć!

▼ W V-Sieci znajdziesz

- podsystem RPG
- podsystem gier komputerowych
- sklep internetowy
- galerie
- konkursy, nagrody

- aktualizacja co godzinę
- interaktywność do bólu
- niespotykane rozwiązania
- pełna swoboda wypowiedzi

► najszybszy zrzut gier  
i najlepsze ceny tylko  
dla żołnierzy Valkirii.

Promocja !!!  
Co trzeci zakup  
premiowany koszulką.  
Konkurs !!!  
Do wygrania:

Logitech  
WinMan  
Force

Saitek R100  
...gry, gadżety, etc.  
Szczegóły w V-Sieci.

► Dołącz do najbardziej  
aktywnej społeczności  
graczy!

login

# MECHCOMMANDER 2

■ yasiu

Dwóch jeno jest prawdziwych miłośników Mechwarriora w naszej redakcji. Ja, przy oknie, i Gem.ini, nieco dalej. Ostatnimi czasy nie możemy narzekać - przynajmniej pozornie. Najpierw do redakcji trafił Mechwarrior 4, który po długich bojach przypadł do recenzowania Gem.iniemu. Chłopak miał z tą gierką problem, niby wszystko było w porządku, ale jakoś nie do końca. Ja podśmiewałem się z niego, bo Mechwarrior 4 zawitał u mnie całkowicie prywatnie. Teraz jednak moja kolej na służbowe podejście do świata stworzonego przez FASA.

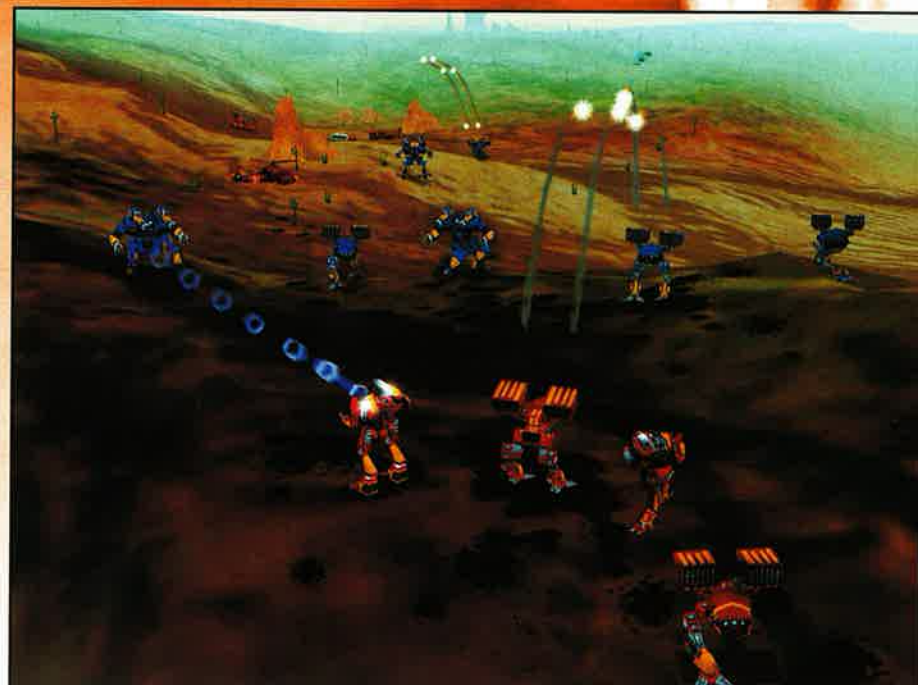
Mowa oczywiście o tytule, na który czekaliśmy od dawna, o następcy stworzonej parę ładnych lat temu gry taktycznej, której akcja rozgrywała się w uniwersum Mechwarriora. Mowa o Mechcommanderze 2 - grze stworzonej i wydanej przez Microsoft.

Niektórzy z was zapewne pamiętają jeszcze część pierwszą. Przede wszystkim przyciągała ona możliwością trochę bardziej taktycznego podejścia. Kierowaliśmy grupą mechów jako dowódca, a nie zasiadaliśmy w kabinie jednego z nich, aby wypełniać rozkazy. Gierka nie została przyjęta zbyt dobrze, miała sporo niedociągnięć, które raziły graczy.

Mineło kilka lat, a my znówu jesteśmy potrzebni. Akcja gry zaczyna się w roku 3063, gdy na planecie Carver V wybuchają niepokoje, a trzy domy szlacheckie próbują odnieść z tego korzyści. Dokładniej rzecz biorąc, sytuacja wygląda tak, że grupy bandytów atakują siły domów Davion i Steiner, a te nie ufają sobie na tyle, aby razem rozwiązać problem. Wtedy pojawia się gracz - najemnik, który pracuje dla pieniędzy, a nie dla idei. Dostaje zaliczkę, rozkazy, po czym rusza do walki, aby szybko i sprawnie osiągnąć efekt satysfakcjonujący klienta. Z czasem oczywiście okazuje się, że nie wszystko jest tym, na co wygląda, ale o tym nie będę w tej chwili pisał, żeby nie psuć wam zabawy.

Cała kampania na planecie Carver V to dwadzieścia cztery misje połączonych scenariuszem. Całość jest jak najbardziej liniowa od początku do końca, ale wcale nie przeszkadza to w dobrej zabawie, przynajmniej za pierwszym razem. Poszczególne - również liniowe - misje są, początkowo, dość zróżnicowane. Raz będziemy atakować jakąś bazę, innym razem szukać zaginionego pilota, a jeszcze innym bronić własnej bazy przed najazdem przeciwnika. Zda-

Demolka jak w filmach z Godzilla. Swoją drogą - czemu mechy nie ryczą? :)



GATUNEK: RTS

rza się również, że w trakcie misji jej cele ulegają zmianie. Okazuje się na przykład, że dopiero co wyzwolonego obiektu nie można zostawić, bo nie wiadomo skąd pojawiły się posiłki przeciwnika i teraz z wyzwolicieli musimy przeistoczyć się w obrońców. Podobnych przykładów można by podać więcej, ale chyba nie ma potrzeby. Wystarczy wam wiedzieć, że same misje to naprawdę niezła zabawa.

Nie wnikając - na razie - w sposób ich rozgrywania, powiem kilka słów o schemacie, na jakim opiera się gra. Od razu muszę

też zaznaczyć, że słowo "schemat" wcale nie ma mieć tutaj wydźwięku pejoratywnego, tak po prostu wygląda gra, i tyle. Zatem każda z misji zaczyna się od klasycznej już w tego typu grach odprawy. W jej trakcie twój aktualny pracodawca, najczęściej w towarzystwie doradców, przekazuje ci cele misji w formie krótkiego klipu wideo. Czasem może się również zdarzyć tak, że przekaże ci jedynie założenia najbliższych misji, a od ciebie będzie zależał wybór kolejności, w jakiej będziesz chciał je wykonać. Oczywiście dowodcy nie zawsze wiedzą dokładnie, czego chcą, więc rozkazy otrzymasz również w formie pisemnej wraz z mapą terenu akcji, na której zostaną zaznaczone wszystkie cele (o ile możliwe jest oznaczenie ich lokalizacji). Warto dokładnie zapoznać się z tymi informacjami (szczególnie dotyczącymi przewidywanego oporu przeciwnika), aby już w następnym kroku móc wybrać nasz oddział, czyli mechy oraz ich pilotów.

Na początku gry nie dysponujemy gotówką niezbędną do zakupów, musimy też zadowolić się tymi maszynami, które mamy. Z czasem jednak, gdy na naszym koncie będzie przychodziło kredytów, będziemy mieli znacznie szerszy wybór. Generalnie chodzi o to, aby do każdej misji wybrać najlepiej pasującą do niej maszynę. Trzeba przy tym brać pod uwagę nie tylko maksymalną wagę mechów, jakie możemy zabrać (statki desantowe mają ograniczoną pojemność), ale również warunki, jakim będziemy musieli stawić czoło. Nie zawsze opłaca się brać najcięższe maszyny, gdyż mogą one mieć problemy z dużą ilością lepszych przeciwników. Mój ulubiony skład to jeden lub dwa lekkie mechy (z sensorami), dwa lub trzy mechy średnie, a do tego, jako uzupełnienie, jedna lub dwie ciężkie maszyny.

Ad rem. Jak już wspominałem, na początku jesteśmy właściwie zmuszeni skorzystać z posiadanych maszyn. Jednak już po pierwszej misji możemy poprawić stan swojego parku maszynowego. Jak większość najemników mamy prawo pierwokupu maszyn przeciwnika, które zostały odzyskane po naszej akcji. Często są dość zniszczone, ale nie warto się tym przejmować, bo są tanie. Zniszczone maszyny można odzyskiwać nie tylko po zakończeniu misji. Jeśli uda nam się zniszczyć jakąś maszynę przeciwnika tak, że odniosła przy tym niewielkie uszkodzenia ogólne, warto wezwać specjalny pojazd, który postawi takiego mecha na nogi i posadzi pilota za jego sterami. Czasem - niestety bardzo rzadko - może to być dobre uzupełnienie naszych sił. Kolejnym sposobem na zdobycie nowych maszyn są najwyżej w świecie zakupy. Wystarczy, przygotowując się do misji, odwiedzić się, czym w danym momencie dysponują sprzedawcy.

Każdy sposób jest dobry na zdobycie nowych maszyn, ale ze swojego doświadczenia mogę powiedzieć, że z żadnego z nich nie będziecie zbyt często korzystać - przynajmniej na niższych poziomach trudności, gdzie stracić mecha to naprawdę spore wyzwanie. W Mechcommanderze 2 nie liczy się posiadanie nie wiadomo jakiej liczby mechów - tutaj trzeba mieć odpowiednie maszyny do stawianych przed nami zadań.

Wracając jednak do etapu przygotowań misji. Po wybraniu maszyn, które - naszym zdaniem - pasują do wykonania danego zadania, możemy jeszcze pobawić się w ich przebrojenie. Mamy oczywiście pełną dowolność, o ile tylko nie przekroczymy dozwolonej masy mecha oraz ilości ciepła, jakie może być wydzielane przez jego broń. Prawdę mówiąc, nic w tym trudnego i gdy tylko zdobędziecie nowe rodzaje uzbrojenia, powinniście postarać się, aby wasze mechy korzystały z tego, co najlepsze. Zdobywanie nowego uzbrojenia naprawdę nie jest trudne. "Wystarczy",



że podczas misji nie przegapicie magazynów z uzbrojeniem należącym do przeciwnika.

Mając już odpowiednio wyposażone maszyny, trzeba je jeszcze obsadzić pilotami. Wybór nie jest trudny. Mimo sporej liczby kandydatów nie ma się co zastanawiać, trzeba brać tych o najwyższych umiejętnościach i najwyższym poziomie doświadczenia. Prócz tego liczą się jedynie specjalne umiejętności (takie jak lepsza obsługa radaru LRM czy np. sensorów), które każdy pilot zdobywa wraz z awansem. Raz wybranej grupie pilotów nie ma sensu zmieniać, ponieważ dużo bardziej opłaca się zbierać dla nich doświadczenie. Z czasem okaże się, że piloci biorący udział we wszystkich misjach odstają o kilka klas od tych, którzy siedzieli w koszarach.

Po tych wszystkich czynnościach wstępnych pozostaje już tylko rozpocząć misję. Tutaj mam małe zastrzeżenie dotyczące czasu, jaki potrze-



**W przeciwieństwie do większości strategii czasu rzeczywistego, tutaj nie wystarczy nabierać zasobów, naprodukować jednostek i rzucić się do ataku.**

buje gra na doczytanie wszystkich potrzebnych danych. Nie wiem, jakiego trzeba sprzętu, aby ten czas nie wydawał się za długi. Choć może to i do-



brze? Mobilizuje gracza do ukończenia misji za pierwszym razem - byle tylko nie czekać po raz kolejny. Nieważne - po tych kilku minutach naszym oczom, w końcu, ukazuje się kwintesencja gry. Już po kilku chwilach grania każdy, kto miał do czynienia z poprzednim Mechcommanderem, zorientuje się, że zmiany, jakie zaszyły nie dotyczą tylko grafiki. W końcu można mechom wyznaczać punkty nawigacyjne, grupować je w oddziały czy nakazać używanie jakiegoś konkretnego rodzaju broni w celu np. oszczędzenia amunicji. Pojawia się również możliwość nagrywania stanu gry w czasie misji, ale co do jej działania mam pewne zastrzeżenia. Otóż, dlaczego nie pozwolono na normalny zapis stanu gry, a zdecydowano się na tzw. quick save, czyli zapis tylko na jedną pozycję nawet bez możliwości nazwania jej? Przydałoby się - tak klasycznie - kilka słów. Dzięki temu gracz mógłby sprawdzić znacznie więcej możliwości podczas każdej misji. A tak? Komu się chce czekać na wyciągnięcie całej misji, po czym rozgrywać część tak jak poprzednio, a kolejną inaczej? No cóż - może następnym razem w końcu się doczekamy?

Ale, ale. Przecież wcale nie jest najważniejsze to, co zmieniło się

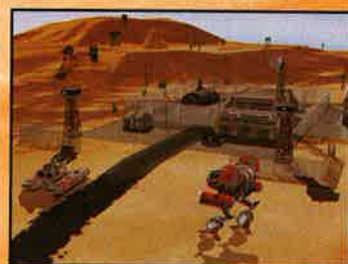
od czasu poprzedniej edycji. Nas przecież interesuje to, co jest teraz, w tej części. Cóż, mówiąc krótko, naprawdę niezła zabawa - i to z wielu powodów.

Po pierwsze, cała gra, szczególnie z najwyższymi ustawieniami detali, naprawdę cieszy oko. Jak widzicie na obrazkach, całość - z wyjątkiem





elementów interfejsu - przedstawiono w trzech wymiarach. Mamy więc - czego zapewne wszyscy się spodziewali - pełną (prawie) dowolność ustawienia punktu, z którego obserwujemy akcję. Dzięki temu bez trudu zorientujemy się w terenie i poprowadzimy nasze mechy dokładnie tam, dokąd chcemy. Co do terenu, to trzeba powiedzieć, że nie pełni on roli jedynie dekoracyjnej. Przeciwnie, jego ukształtowanie jest niezmiernie istotne dla sposobu prowadzenia walki. Jeśli coś jest za-

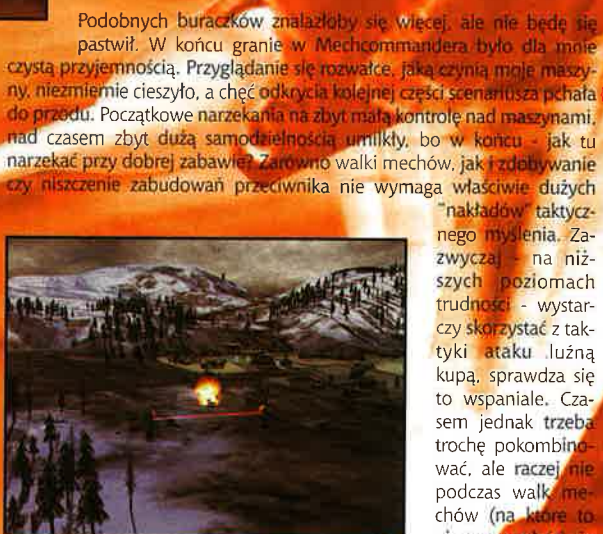


słonięte, np. wzgórzem, nie widzimy tego - ta sama zasada działa oczywiście w drugą stronę, więc odpowiednie wykorzystanie rzeźby terenu często może stanowić o zwycięstwie. Sprawa jednak nie wygląda tak, że wystarczy się schować w byle dziurze, aby pozostać niezauważonym. Niektóre z naszych maszyn posiadają wbudowane sensory, przed którymi nie uchroni żadne ukształtowanie terenu. Rzecz jasna, przeciwnik też ma tego typu mechy - sytuacja wygląda po prostu ciekawie. Chociaż - stop! Czasem bywa mniej interesująco, ponieważ istnieją mechy niewidoczne na sensorach. Pół biedy, jeśli to my nimi dysponujemy, wtedy wszystko jest w porządku. Jeśli jednak takim cackiem rozporządza przeciwnik, a ty musisz znaleźć delikwenta na

ogromnej mapie, zaczynasz się nieco dekoncentrować. Ale co, taka jest wojna.

Jakie są zazwyczaj cele misji, napisałem już wcześniej. Warto jeszcze wspomnieć, jak właściwie wygląda ich realizowanie. W przeciwieństwie do większości strategii czasu rzeczywistego, tutaj nie wystarczy nazbierać zasobów, naprodukować jednostek i rzucić się do ataku. Jakkolwiek byśmy się starali, nowych jednostek nie wyprodukujemy. Nie znaczy to jednak, że nie możemy jakoś pomóc naszym mechom. Temu właśnie - pomocy - służą punkty zasobów. Pewną ich ilość otrzymujemy na początku każdej misji, a ponadto - zdobywając określone budynki przeciwnika - możemy zyskać ich jeszcze więcej. Możliwość wykorzystania punktów zasobów są mnogie, ale prawdę mówiąc, w ciągu całej gry wykorzystywałem tylko sprowadzanie wozu naprawczego doprowadzającego nasze maszyny do stanu używalności. Oprócz tego można zarządzić nałot na wybrany punkt mapy, wezwać śmigłowce zwiadowcze, stanowisko artylerii, próbnik z potężnymi sensorami czy samochód kładący pola minowe.

Wszystko to brzmi ładnie, ale niestety nie znajduje poważniejszego zastosowania w grze. Owszem, raz czy dwa trzeba wykorzystać punkty zasobów w określonym celu, ale sytuacja taka występuje sporadycznie. Widać też przy okazji główny mankament wszystkich misji w programie, czyli ich liniowość. Niby kolejność, w jakiej wykonujemy zadania, jest dowolna, ale w żaden sposób nie zmienia przebiegu misji. Przeciwnicy aktywnieją się w tych samych momentach, nadechodzą z tych samych kierunków i walczą według tych samych wzorców - bez najmniejszego śladu własnej inicjatywy. Za pierwszym razem tak rozwiązanie zbyt nie raz, poza nielicznymi przypadkami, kiedy okazuje się, że np. wezwanie ciężarówki naprawczej nie pozwoli nam odzyskać kilku maszyn przeciwnika niezbędnych do dalszego działania (a trzeba ich użyć dokładnie tyle, ile przewidzieli twórcy misji).



zdobywania baz. Wtedy do nas należy decyzja, czy równamy wszystko z ziemią, czy też przejmujemy centra kontrolne i zdobywamy bazę na własny użytek.

W sumie Mechcommander 2 to więcej klikania niż myślenia, ale w niczym to nie przeszkadza - przynajmniej mi. Z zastrzeżeniem nieco bardziej poważnych: nie omieszkam zapytać twórców, dlaczego ta gra zawiera TYLKO kampanię? Tak, możemy rozegrać 24 misje kampanii, każdą z nich z osobna, a potem koniec - chyba że mamy sieć i żywego przeciwnika. Dlaczego zabrakło tak ważnego dla każdej z mechowych gier trybu skirmish, który pozwala testować nowe konfiguracje broni i mechów w walce z wybranym typem przeciwnika? Dlaczego zabrakło pojedynczych niezwiązanych z kampanią misji? Nie mówcie mi, że dołączony do gry edytor wszystko zrekompensuje, bo nie każdy ma cierpliwość i na tyle umiejętności, żeby go używać. Wprawdzie za jakiś czas pojawiają się misje, a nawet całe kampanie stworzone przez fanów, ale dlaczego nie mógł mi tego dostarczyć producent?

Efektowny RTS... ale nie bez wad

# Oskar

## poznaje świat

czyli seria fascynujących opowieści  
o otaczającej nas przyrodzie



Odkrywa tajemnice lasu  
odbywając odkrywczą podróż do  
leśnego świata.



Wyrusza za miasto  
by spotkać rośliny i zwierzęta żyjące  
nieopodal nas.



Odwiedza gospodarstwo  
poznając uprawiane tam rośliny  
i hodowane zwierzęta.



Nurkuje w jeziorze  
zaznajamiając się z wodną  
fauną i florą.

W każdym programie z tej serii znajdziesz:

- interesującą zawartość przedstawioną w zabawny i przyjazny sposób;
- dwie pełne wersje językowe: polską i angielską;
- wszystkie dialogi interpretowane przez zawodowych aktorów;
- po 12 świetnych gier i zabaw ściśle związanych z tematyką programu.

49<sup>90</sup>

całkowicie  
po polsku

Tivola  
PUBLISHING

LK AVALON  
www.lkavalon.com

Zamówienia wysyłkowe: L.K. Avalon skr. poczt. 66 35-959 Rzeszów 2, tel: (17) 856 99 12, email: zakupy@lkavalon.com



10/2001

8+

Producent: FASA/Microsoft. Dystrybutor: Microsoft. Internet: www.microsoft.com/games/mechcommander2. Wymagania: Win95/98/ME, P 266 MHz, 64 MB RAM, 4x CD-ROM. Akcelerator: bardzo przydatny.

grafika ciekawy scenariusz dołączony edytor misji encyklopedia zbyt mała kontrola nad mechami zdarza mu się zwalniać nawet na mocnym sprzęcie brak trybu skirmish

INFO

# Eurofighter Typhoon

■ Pepin Krootki

GATUNEK: **Simulator**

Zastanawialiście się czasem, dlaczego tak mało osób gra w symulatory? Przecież powietrzne pojedynki należą do najbardziej widowiskowych i ekscytujących rzeczy wypełniających kinowe kadry czy książkowe stronicę... No właśnie, tylko że rzeczywistość jest raczej mało pociągająca. Siedząc w kinie wgnieci w oparcie fotela i obserwując kolejne fajerwerki, wsłuchując się w ryk silników zmieszany z

terkotem działek i dramatycznymi pokrzykiwaniami pilotów, zapominamy o rzućmy się nad cel, nawigacji, latach szkolenia, jakie przechodzi każdy pilot. Dlatego kiedy rozgorączkowany "niedzielni pilot" wysypują się z multipleksu lub wyłączają magnetowid, pędzą do swojego blazaka i instalują najnowszy symulator, spotyka ich zawód. Dynamika już nie ta, obsługa skomplikowana, no i co, u licha, oznaczają te wszystkie symbole i oznaczenia? O rety! Nie wiedziałem, że latanie jest aż takie trudne (a przecież wiadomo, że temu "lataniu" daleko do prawdziwego...!)

**I**świeżo upieczeni amatorzy awiacji włączają teraz strzelaninę. Mimo że wreszcie mają, co chcieli, czyli mnóstwo eksplozji i tnące powietrze rakiet, to jednak czują, że nie o to chodziło... Przecież nawet w filmach klasy "C" wróg nie pojawia się z taką częstotliwością i nie wykazuje aż takich skłonności samobójczych. Coż więc począć w tej sytuacji? Proponuję zaznajomić się z Eurofighter Typhoon - grą, która sygnują twórcy najbardziej hardcore'owych strzelanin (Rage) i najznamienitszych symulatorów (DID). Czuję w kościach, że ich gra ma szansę odnieść spory sukces.

Casus belli zostawmy w spokoju. Twórcy gier wymyślili już tysiąc jeden powodów, dla których Rosjanie rozpoczynają trzecią wojnę światową. Wypadałoby jednak zauważyć, iż w Typhoonie robią to zgodnie z wszelkimi kanonami sztuki wojennej. Mianowicie ude-



**Trudno określić, czy EF Typhoon to bardziej ambitna strzelanina czy zręcznościowy symulator. I bardzo dobrze, bo dawno nie grałem w tak dobrą strzelaninę ani tak emocjonujący symulator.**

rzają na Islandię, najbardziej niewralgiczne ogniwo linii GIUK (Grenlandia, Islandia, Wielka Brytania), by otworzyć swej flocie swobodne wyjście na Atlantyk. Czy im się uda? To już w dużej mierze zależy od gracza, który wraz z garstką obrońców stawia czoło nieprzyjacielskiej napaści. Przypomnę, że umiejscowienie akcji na Islandii to przemyślany chwyt, który nie służy tylko uwiarogodnieniu fabuły. Wyspa jest bowiem na tyle duża, by móc pomieścić całkiem spory wirtualny teatr wojenny, a z drugiej strony, tak niewielka, że wszędzie można dolecieć w przeciągu kilku, kilkunastu minut. Dzięki temu udało się zachować realia i wyeliminować

nudne, dłużące się przeloty. W Typhoonie wkraczamy do akcji już w kilka chwil po starcie. Ponieważ możemy przejąć kontrolę nad jedną z kilku maszyn (o czym dalej), to w zasadzie mamy do czynienia z walką permanentną. Poza tym, jakby nie patrzeć, jesteśmy nierozzerwalnie związani z wyspą - samotnym bastionem, który nie utrzyma się długo bez dostaw świeżej krwi i sprzętu. Dostaw z zewnątrz oczywiście, bo Islandia nie posiada wystarczającego zaplecza. Ważną rolę odgrywa zatem most powietrzny i lotnictwo.

Już samo menu, pojawiające się zaraz po uruchomieniu gry, stanowi swego rodzaju "powiew świeżości". Zapomnijcie o szampowym "Single Mission, Campaign, Multiplayer, Options...". Ile razy już to przerabialiśmy? Tutaj mamy tylko trzy możliwości: "gra sieciowa", "nowa gra w czasie pokoju" i "nowa gra w czasie wojny". Prawda, że przemyślane? "Nowa gra w czasie pokoju" to nic innego jak swoisty samouczek, w którym krok po kroku zaznajamiamy się z obsługą gry. Jako że jest to preludium do konfliktu, wcale nie czujemy, iż zaliczamy jakieś szkolenie. Bez dwóch zdań - świetny pomysł!

Dalej jest nie mniej nowatorsko, bo grę tę charakteryzuje swoisty synkretyzm gatunkowy. Autorzy wykraczają poza kanon strzelaniny czy symulatora, serwując nam delikatne zapożyczenia z innych rodzajów gier. Przygodę rozpoczynamy od wyselekcjonowania sześciuosobowego zespołu (na usta ciśnie się słowo "drużyna") pilotów, których losy będziemy dalej śledzić, a niekiedy i zmieniać. Każdy ze śmiałków charakteryzuje się kilkoma cechami (choć nie są to współczynniki...), jak zdolności przywódcze, umiejętność przetrwania w trudnych warunkach oraz stan zdrowia. Tylko nieliczni mogą poszczycić się doskonałą kondycją. Pozostali mają skłonności do kataru bądź załamania psychicznego pod wpływem stresu... Jeszcze inni otrzymywali ostrzeżenia za pociąg do butelki i fajek. Trochę dziwi, że tacy ludzie latają na najnowocześniejszym i, co najważniejsze, najdroższym europejskim myśliwcu! Przecież wojna się dopiero zaczyna i na brak kadr raczej nie można narzekać.

Każdy pilot ma jakąś specjalność (walka powietrzna, "dzika łasica" etc.). Ten aspekt rozgrywki nie został chyba do końca przemyślany, bo piloci są rozmieszczeni pojedynczo na całej wyspie - jednak i tak do danej misji wysyłają przeważnie tego, który ma bliżej (np. specjalści od ataków na cele naziemne muszą przechwytywać wrogie samoloty. Jak to się kończy, nie muszę wspominać). I tu dochodzimy do kolejnego "okaleczenia" gry - misje są nam narzucane z góry i nie możemy ingerować w ich plan. Niby zgadza się to z rzeczywistością, ale skoro nie jesteśmy samotnym pilotem, lecz obserwujemy zmagania całej grupki, to dlaczego sami nie mielibyśmy decydować, kto, co i jak? Zdarza się też, że niezależnie od nas pilotom przydzielają skrzydłowych (więc wyspy broni więcej niż sześć Eurofighterów, a już myślałem, że to kolejna gra z cyklu "sześciu samotnych bohaterów kontra horda nieprzyjaciół"). W tym względzie także nikt nas nie pyta o zdanie.

Sama rozgrywka nie jest podzielona na żadne odrębne misje. Rozwój sytuacji śledzimy od początku do końca w czasie rzeczywistym. Nawet kiedy lotnicy z naszej paczki nie przebywają w powietrzu, obserwujemy ich, jak relaksują się w kantine, wysłuchują odprawy czy też po katapultowaniu się gdzieś w górach walczą o przeżycie, czekając na ratunek. Kiedy totalnie znudzi nas ten bardzo uproszczony "reality show", zawsze możemy sprawdzić, co ciekawego dzieje się akurat nad wyspą. Nawet jak nie ma specjalnej zadymy, uda się podglądać jakąś parę Harrierów wykonującą rutynowy patrol...

Wówczas charakterystyczne pikanie wyrzywa nas z błęgiego lenistwa. Oto zapala się ikonka informująca, że jeden z naszych właśnie szykuje się do misji. Przyspieszona odprawa i przygotowanie do lotu trwa parę minut, bo wraże bombowce są tuż, tuż... Decydujemy, czy chcemy pozostać biernym obserwatorem, czy też zasiąść za sterami. Można to zresztą zrobić w każdym momencie. Nie lubicie startować? Czekacie więc, aż pilot sam poderwie maszynę w powietrze, następnie wykonujecie zadanie, a potem ponownie "wyskakujecie" z kokpitu. Pilot, w którego przed chwilą się wcieliście, powróci do bazy i wylądować (chyba że go ktoś po drodze zestrzeli...). W co gorętszych momentach, gdy walczą wszystkie nasze Eurofightery, gra polega na "przeskakiwaniu" od jednej do drugiej maszyny i błaganu niebios, by w momencie gdy pilotujemy myśliwiec, reszta dawała sobie radę. Tutaj walka nigdy nie ma końca! Co jakiś czas jesteśmy informowani, iż właśnie w telewizji nadano wiadomości, które powinniśmy obejrzeć. Filmiki wyglądają bardzo wiarygodnie, choć wypadłoby dopracować synchronizację pomiędzy ruchem ust prezenterki i czytaniem tekstem. Wraz z kolejnymi serwisami stopniowo wzrasta atmosfera niepokoju: jakiś zamach bombowy w Petersburgu, zakrojone na szeroką skalę manewry przy granicy państw bałtyckich, zdemaskowanie u wybrzeży Islandii rosyjskiego kutra rybackiego nafaszerowanego urządzeniami szpiegowskimi... Autentyczności dodaje fakt, iż jeśli zestrzelą któregoś z naszych, to po upływie pewnego czasu usłyszymy o tym w wiadomościach!

Napisałem już, że w każdej chwili możemy "wskoczyć" w ciasto (czy może "podmienić duszę"?), jednego z pilotów. No właśnie - możemy, ale nie musimy. Jest to chyba pierwsza gra, z jaką się do tej pory zetknąłem, w którą wcale nie trzeba grać (a i tak dostarcza niezaprzeczalnej satysfakcji, już samo patrzenie na tą wprawioną w ruch wojenną maszynę pochłania bez reszty!). Nie oznacza to wcale, że gra ukończy się sama. Szczegółowo powiedziawszy, nie liczyłbym na umiejętności kontrolowanych przez komputer pilotów, bo walczą raczej kiepsko. Przeważnie latają po prostych, niezbyt trudnych trajektorii, nie wykorzystują pełnej zwrotności maszyny, oszczędzają flarę... Trzeba więc trochę pomóc chłopakom (i dziewczynom oczywiście też). Niestety, jak to bywa, kiedy już wpadają w bigos, to

najczęściej wszyscy naraz. A my możemy kontrolować tylko jeden samolot. Na domiar złego, kompresja czasu (tylko jednostopniowa) nie ulega wyłączeniu, gdy któryś z naszych popada w tarapaty. Sytuację ratuje zapisywanie stanu gry w dowolnym momencie (a nie tylko pomiędzy misjami). To rzadkość, a właściwie ewenement w symulatorach, ale kto powiedział, że to zły pomysł? Nie wyobrażam sobie bez niego przejścia gry.

Każdy gracz wie, że niczym nie skrupowane zapisywanie gry pozwala leniwość na przejście prawie każdej bez strat własnych. Założmy jednak, że gramy uczciwie i robimy save'y, tylko gdy kończymy zabawę. Choćbyśmy dwoili się i troili, w końcu kiedyś oberwiemy. Co wtedy? Jeśli tylko zdołamy się katapultować, to jeszcze nie straconego i są spore szanse na przywrócenie ekipie dawnego składu. Przypominamy sobie jednocześnie o błażej z pozoru notce w dossier, opatrzonej nagłówkiem "survival". Otóż po wylądowaniu ze spadochronem.



nasz człowiek będzie jeszcze przez jakiś czas oczekiwał na pomoc, zanim zginie bądź dostanie się w ręce nieprzyjaciela (im bardziej zaprawiony w sztuce przetrwania, tym lepiej sobie radzi). Jeśli wylądujesz na lądzie, nawet w pobliżu wroga, to jeszcze pół biedy. Spokojnie doczeka przylotu śmigłowca ratunkowego z brygadą komandosów (albo i jego zestrzelą... Przecież to wojna!). Kiedy jednak nieszczęśnik katapultuje się nad morzem... Jak by to dyplomatycznie wytłumaczyć rodzinie? Wody okalające Islandię są raczej zimne. Po kilku, góra kilkunastu minutach oglądamy już tylko unoszące się na falach wśród szczytków ciała.

Sporządziłem już niezły kawał recenzji tzw. zręcznościowego symulatora (choć przyznam, że ta gra wymyka się wszelkim schematom i nie daje się łatwo zaszklakować), a nie napisałem jeszcze ani słowa o realizmie, fizyce modelu lotu, sztucznej inteligencji i innych, bądź co bądź, kluczowych sprawach. I skąd ta przyjemność z gry, w której można

wcale nie ingerować w przebieg wypadków? Typhoon się po prostu fenomenalnie ogląda! Niemal jak film. Można godzinami nie odchodzić od monitora. Dzieje się tak za sprawą fantastycznego prowadzenia kamery i doskonale pasującej do klimatu, niekiedy monumentalnej muzyki. Sama sekwencja kołowania i



startu to majstersztyk! Takiego fragmentu nie powstydziłby się żaden film akcji! Szkoda, że nie zobaczycie tego na statycznych screenach... Oprawa audio przy konkretnym wzmacniaczu i kolumnach urywa ją. Wybaczenie dosadne określenie, ale niewiele brakowało, a sam nosiłbym swoje w stoiku z formaliną... Dźwięk w niniejszej grze w ogóle jest poza wszelką konkurencją (zagrajcie w F22 TAW, którego pełną wersję niedawno zamieściliśmy i kilka krotnie pomnożcie doznania). Ach ten swist łopaty wimika... Czysta poezja. Niby prozaiczna sprawa, a tyle jeszcze można z niej wykręcać. Dźwięk w połączeniu z odpowiednimi ujęciami kamery sprawia, iż wydarzenia na ekranie (np. demo mode) przykuwają uwagę i budują napięcie, choć tak naprawdę nic się nie dzieje (np. oglądamy lecące śmigłowce).

Typhoon oferuje wszystkie atrakcje zarezerwowane dotychczas dla wąskiego grona maniaków symulacji (którzy już w wieku siedmiu lat znali siły rządzące zachowaniem samolotu), podając je przy tym w formie strawnego nawet dla osób, które dotychczas omijały symulatory szerokim łukiem. Każdy, kto wykaże się odrobiną samozaparcia, w mig (MiG? :) opanuje

bardzo uproszczony pilotaż i obsługę awionetki. Podobno w prawdziwym Eurofighterze skomplikowane systemy elektroniczne również odciażają pilota, by mógł skupić się wyłącznie na walce, a nawet korygują jego błędy. Wątpię jednak, by sterowanie oryginalnym myśliwcem było aż tak łatwe, lekkie i przyjemne. W grze natomiast możemy w pełni skoncentrować się na oglądaniu widoków - rozbić się jest raczej trudno. Nasz pupil jest na tyle zwrotny i ma dostatecznie potężny ciąg silników, by móc "wy-



nadlatujących myśliwców miast rozkazać zanurzenie, nakazuje prażyć do nich z działek (a ja się pytam: jakich?!). Także widok rosyjskich Tomahawków (importowanych czy jak?) pozostawia pewien niesmak.

Czy takie wady dyskryminują EF Typhoona? W sumie to nie było co siłować się na realistyczny symulator, bo takim był przecież EF 2000. Teraz byłoby to już tylko powtórzenie tamtej gry... A tak otrzymujemy nowatorskie podejście do tematu. EF 2000 był kiedyś szokiem, zarówno jeżeli idzie o grafikę, jak i realizm. Symulator ten wyznaczył nowe standardy i sprawił, że świat usłyszał o DID-zie - firmie tworzącej mało, ale za to z klasą. Nie mogę oprzeć się pokusie porównania starego z nowym. A wypada ono dla Typhoona raczej niekorzystnie. Po kilku dniach grania, gdy opadł pierwszy entuzjazm, zrozumiałem, że dzieło Rage to mały Pikuś przy starym, ale wciąż jeszcze jarym EF 2000.

Grafika? Pewnie już dawno obejrzelicie screeny, więc nie warto było od niej zaczynać. Wbrew szumnym zapowiedziom, wedle których do bezstresowej zabawy gra miała wymagać co najmniej Pentiuma III oraz akceleratora najnowszej generacji, engine zadowolona się dużo gorszym sprzętem. Celeron 400, 128 MB RAM i niezbyt szybka Riva TNT2 M64 zapewniają spory komfort grania w rozdzielczości 800 x 600 punktów. I tak trzymać! Mimo iż tego, co widzimy na ekranie, nie

określiłbym jako "ostatni krzyk" w dziedzinie grafiki komputerowej, to i tak jest bardzo dobrze. Oczy pieszczące są przez większość uznanych efektów graficznych, jak np. wielowarstwowe, półprzezroczyste chmury (niestety niewolumetryczne), refleksy świetlne na owiewce kabiny czy subtelnie animowane powierzchnie oceanu, które umilają lot na niskim pułapie.

Jako że na Islandii przeważa wiadoma pogoda, akcelerator może zaprezentować swe talenty przy generowaniu mgieł, mgielek i innych utrudnień widoczności. Modele posiadają liczne zaokrąglenia i mnóstwo detali. Podobnie jak we wszystkich grach DID-a, na pochwałę zasługuje odwzorowanie uszkodzeń. Nadpalone, postrzępione stateczniki czy po-

dziurawione poszycie robią wrażenie. Teren, choć płynnie pofalowany, kluje w oczy występującym tu i ówdzie ostrym kątem, ale generalnie jest OK. Nie wiem czemu, ale przychodzi mi na myśl pola bitew z Shoguna. Wysoką ocenę grafiki obniża nieprecyzyjna, rozmyta mapa (bólaczka wszystkich gier DID) oraz nie najlepsze wybuchy i fontanny wody.

Trudno określić, czy EF Typhoon to bardziej ambitna strzelanina czy zręcznościowy symulator. I bardzo dobrze, bo dawno nie grałem w tak dobrą strzelaninę ani tak emocjonujący symulator. Jednocześnie zdaje sobie sprawę, że dla niektórych fanów strzelanek gra może okazać się zbyt skomplikowana, a dla fanów symulacji nadmiernie uproszczona. Skąd więc ocena? Ano stąd, iż Typhoon jest grą pod wieloma względami oryginalną, niepowielającą skostniałych wzorców. Kto wie, czy nie jest to jak do tej pory najlepsze małżeństwo symulatora ze strzelaniną? Gra ma to "coś", czego nie miały produkcje firmy Novalogic, która do niedawna królowała w tym segmencie rynku. A że się czepiam... Wybaczenie - taka praca.

# Heroes Chronicles: Final Chapters

■ Gem.ini vel Caneghor the Mystic

Jedną z najtrwalszych redakcyjnych tradycji są spontaniczne boje toczące się przy okazji premier kolejnych gier ze słowami "heroes", "might" i "magic" w tytule. Naturalnie - tu sprzedam ewentualne pytania - nie wszyscy obecni biorą udział w tej niecodziennej rozrywce. Żyjące malowniczo błękitnie gdzieś pod ręką hali produkcyjnej tworzy się przy dwóch przedstawicielach redakcji - Czarnym Iwanie i Eldzie. To oni uważają - i słusznie - że prezentowanie takiej gry komuś, kto nie spędził co najmniej tysiąca godzin przed monitorem w imię kolejnych heroów, to grzech śmiertelny. Tym razem, w myśl przysłowia, że "gdzie dwóch się bije...", skorzystał ktoś trzeci.

To, że trzeci, nie oznacza w tym przypadku "ustępujący pod jakimkolwiek względem tamtym dwóm". Ba, można nawet pokusić się o stwierdzenie, że... może i lepszy, gdyż, jak donosi wywiad imperialny, oni \*nie\* grali w King's Bounty (część "zerową" serii), a wyżej podpisany... che, che, i owszem. Czemu więc nie wdawał się w boje mające wyłonić Jedyne Gołębego? To proste - dlatego że wiedział doskonale, iż grać w toto będzie i tak, a szansa, by opisać coś nowego z New World Computing, też się wcześniej czy później trafi. Pech, doprawdy, że gdy wreszcie się doczekał, przychodzi mu narzekać. Cóż zrobić jednak, gdy Heroes Chronicles: Final Chapters nie jest w stanie zaspokoić jego cokolwiek wygórowanych żądań? Skądinąd pecha ma także po trosze gra: wydanie jej bowiem na parę zaledwie miechów przed premierą HoMM4, kiedy wszyscy zainteresowani zdążyli już sobie stworzyć pewien obraz wspaniałości, jakie ten ostatni ze sobą niesie, sprawia, że przez zestawienie HC:FC musi wydawać się mniejsze i gorsze...

Cóż, faktem jest, że piąta (już) ich odsłona w nieznaczny stopniu odbiega od sprawdzonego schematu. Słowem: znów kilka misji powia-



zanych w kampanię (kampanie), znów ban na scenariusze, znów brak trybu multiplayer ("gorących posładków" - ech :P). W gruncie rzeczy doświadczonych poprzednikami Kronikami może zaskoczyć jedynie to, że tym razem zgodnie z liczbą mnoga w tytule - "Ostatnie Rozdziały" - dostępne są dwie kampanie, czyli dwie odrębne gry. Ich bohaterem jest próbujący ponownie odkupić grzechy przeszłego życia (żyje?), ponownie startujący od 1 poziomu doświadczenia i naturalnie dysponujący zupełnie nowymi specjalnościami (czyli zupełnie nowy bohater, tyle że o tym samym imieniu i identycznym CV) barbarzyńca/rycerz/mag/ranger (9 wcieleń?) o imieniu Tamum. Tym razem jest on - w rozdziale piątym zatytułowanym "Revolt of Beastmaster" - władcą bestii, w szóstym zaś, ponoć ostatnim - "Sword of Frost" - overlordem. Tego jednak, czy Tamum odkupił dawne winy i zostanie dopuszczony do wspólnego stołu ze swymi przodkami gdzieś na ucztę u Cromy czy w innej Valhalli, nie dowiemy się, gdyż ciekawe zakończenie szóstej części, czyli Miecza Mrozu, wcale nie wyklucza dalszego ciągu!

Przejdźmy do samych kampanii. Wiecie już, że Final Chapters to dwie odrębne gry, każda z nich opatrzona swym własnym miejscem w menu startowym Windows - zupełnie tak, jak gdyby miały wyjść dwie części i w ostatniej chwili 3DO postanowiło zrobić najwielkiszym (bo tylko oni kupią FC) klientom miły prezent. Samą rozgrywkę pominię milczeniem, gdyż każdy z czytających i tak wie, czego się spodziewać, co więcej - zdążył już wypracować sobie swój własny sposób na grę. Wspomnę jednak na jeden, niepokojący skądinąd symptom - ponownie kampanie

(mowa o Sword of Frost) opierają się na najsilniejszych z silnych smokach. Co gorsza, wcale nie tych pocziwcach z 250-300 HP-ami, lecz tych wprowadzonych w Armageddons Blade - Rdzy (HP 750, atak kwasem, szansa na dodatkowe obrażenia), Kryształowych (HP 800), Błękitnych (okrągły tysiąc hapekówek, szansa na freeze wrogów)... Dodajmy do tego jeszcze bohatera ze specjalnością "smoki" i pojedynczym "niebieskim" na starcie i przestaje dziwić fakt, że scenariusze trudno uważać za szczególnie wymagające i że większość z nich da się ukończyć przed upływem, powiedzmy, sześciu tygodni czasu gry, zanim wrogowie znowu urosną w siłę. Trzeba jednak twórców z NWC oddać sprawiedliwość - wspomniane jako niezbyt trudne magi (gdzie im tam do np. XXI Britannia) ;) są przemyślane i zwykle po prostu ciekawe. Urok ma zwłaszcza zastosowanie w paru miejscach wyjść z jednokierunkowych teleportów sięgających głęboko w nasze terytorium, z których to wręcz wylewają się wraży herosi...

Pomimo to Kroniki cierpią niestety na przewlekłą wtórność, co uwiadamnia się chociażby w tym, że nawet najwytrwalsi pielgrzymi po serii HoMM i Chronicles nie są pewni, czy po Warlords of the Wastelands nadeszli Masters of the Elements, czy też miało miejsce Clash of the Dragons. Złośliwi twierdzą wręcz, że cała saga to tak naprawdę dzieło paru wynajętych przez NWC graczy, a ogólne koszty projektu zamknąć można w kilkunastu rachunkach za pizzę z colą, jakimi się ich żywi... W tej też sytuacji doprawdy trudno o zachwyt i ocenę wyższą niż 6. A i to jedynie dla tych, którzy posiadanie wszystkich Heroów uważają za swój święty obowiązek.

PS Nasz rodzimy wydawca gier 3DO IM Group przygotowuje polską premierę wszystkich tytułów serii HC (ciekawe, w ich planie wydawniczym widnieje część 5 i 6 osobno...) w cenie... 79 złotych za każdą z części! W chwili gdy pełne polskojęzyczne HoMM3 można mieć za 59 zł, eksperyment ten wydaje się mi mocno ryzykowny...



## The World Tree i The Fiery Moon

Nie, powyższe nie są tytułami kolejnych "ostatnich" Kronik - to darmowe kampanie, dostępne na stronie producenta (<http://www.3do.com/chroniclesoffer/>) dla wszystkich szczęśliwych posiadaczy odpowiednio dwóch lub trzech poprzednich części Heroes Chronicles.

8+

Producent: Rage Software / DID Dystrybutor: IM Group Internet: [www.euro-fighter-typhoon.net/](http://www.euro-fighter-typhoon.net/) Wymagania: P-300, 64 MB, Win 9x, DirectX Akcelerator: konieczny

Sporo nowych, niespotykanych dotychczas rozwiązań Ładne grafika, jaką nacięz się posiadać sprzęt, któremu daleko do nowości Dźwięk i muzyka Warto inwestować w kolumny... Niczym nieskrępowane jazdy Prowadzenie kamery Save w dowolnym momencie Mało to realistyczne, a miejscami wręcz nielogiczne Takie sobie eksplozje Kiepska, rozmyta mapa Jeden stopień kompresji czasu Umiejętności naszych pilotów

INFO

GATUNEK: **TPP, RPG, Przygodówka**

# ANACHRONOX

■ beerman

Na pytanie, po co gramy w gry komputerowe, nie jest łatwo odpowiedzieć. Potrzeba do tego nie tylko sporego doświadczenia z samymi grami, ale i wiedzy o życiu. Aby ocenić wszystkie ewentualne profity, trzeba być mędrcem. Z pewnością jednak potrzeba do tego kilku gier, które same sobą w pewnym stopniu odpowiadają na to pytanie. Niestety, takie zdarzają się dość rzadko i najnowsze dzieło Ion Storm raczej do nich nie należy. Jest to gra bardzo dobra, ale nie wybitna, dlatego odpowiem jedynie na pytanie: dlaczego warto grać w Anachronox - i nic więcej.

Nie myślcie jednak, że to mało; raczej przeciwnie. Anachronox, choć ukazał się niedawno, znalazł sobie spore grono fanów uznających go za najlepszą grę cRPG osadzoną w realiach science fiction. Osobiście tak nie uważam, choćby ze względu na Deus Ex, ale też niewiele mam tej grze do zarzucenia.

Zacznijmy jednak od początku. Już pierwsze kroki z Anachronoxem nasuwają nam na myśl porównanie go do całkiem sporej gałęzi japońskich (lub może ogólniej - azjatyckich) gier fabularnych. Chociaż nigdy nie grałem dłużej w Final Fantasy, czyli najbardziej znanego przedstawiciela takich gier, to w Anachronoxie znajduję wiele elementów z nim wspólnych - choć

by sposób prowadzenia walk. Dla niektórych może to oznaczać kopiowanie złych wzorców. Ale ja do nich nie należę. Mi takie rozwiązanie po prostu się podoba.

Każda historia opowiedziana w grze (i nie tylko) musi mieć swój początek. Czasem jest on dość skomplikowany - jak na przykład w Deus Exie - a czasem prosty jak EKG zombie. Tak jest właśnie w Anachronoxie, gra rozpoczyna się sceną, w której nasz bohater dostaje niezłe lanie od jakiegoś mięśniaka, po czym zostaje wyrzucony przez okno swojego własnego biura. To zdecydowanie przyciąga uwagę, gracz zaczyna współczuć bohaterowi i już za parę chwil sam, z własnej woli będzie się starał mu pomóc. Całkiem dobre rozwiązanie, szczególnie że Anachronox oparty na starym już silniku Quake'a 2 i zawierając mnóstwo sprawdzonych oraz wielokrotnie widzianych rozwiązań z gier RPG w inny sposób mógłby gracza NIE zainteresować. Ale to jak z reklamą - grunt to przykuć uwagę i wybić się z tł. A jak to osiągniemy - to już nieistotne.

Dalej jest równie dobrze, historia rozwija się powoli, ale sukcesywnie, i wciąga gracza naprawdę skutecznie. Nie wiadomo, kiedy w codziennym świecie naszego bohatera pojawiają się technologie Obcych, zorganizowana przestępczość, korupcja, a nawet... eksplodujące planety. To oczywiście tylko strzępki tego, co oferuje gra, ale te fragmenty mogą dać wam jakieś wyobrażenie na temat całości (jak rozumiecie nadmierne spoilerować tutaj nie zamierzam, bo to byłoby grzechem śmiertelnym). Gdy już zaczniesz śledzić tę historię, będziesz grał tylko po to, żeby zobaczyć, co jest dalej. Zdecydowanie jest to dobry powód, aby grać w Anachronoxa.



Krótko mówiąc, historia w filmowym stylu. Sylvester 'Sly' Boots, czyli nasz bohater, w chwilę przed pobicie był jeszcze prywatnym detektywem. Teraz nikt nie chce go wynająć, a gotówka jest mu koniecznie potrzebna. Jest winien trochę kasy czarnym charakterom, które domagają się zwrotu należności. Trzeba więc znaleźć jakąś pracę, a nikt nie chce nas wynająć...

Grę zaczynasz samotnie, ale z czasem zbierasz typową dla gier RPG drużynę posiadającą specyficzne umiejętności i cechy. Nasz główny bohater potrafi otwierać zamki i strzelać. Niedługo po rozpoczęciu gry trafiamy na pierwszego towarzysza - dziadka o imieniu Grumpos, postaci jak z całkiem innej bajki. Brodaty starzec wygląda jak druid, chociaż niewiele ma wspólnego z wielbicielami jemioli. Potrafi wysoko skakać, machać swoim kijem i przetrzącać kości przeciwnikom, prócz tego ma jedną z najciekawszych umiejętności, jakie napotkamy w grach cRPG. Zdarza się wam czasem, na przykład w autobusie czy pociągu, spotkać starszych ludzi, którzy ni z tego, ni z owego zaczynają opowiadać wam historię swojego życia? Jeśli tak, to ta sama umiejętność Grumposa nie będzie was dziwić.

Dalej oczywiście spotykamy jeszcze kilka osób, ale żeby nie psuć zabawy, nie będę o nich pisał. Każda z nich, jak wspominałem, ma jakieś specjalne umiejętności, ale z wyjątkiem Grumposa, ciężko znaleźć tu kogoś, kto w najmniejszym stopniu wypadłby poza ramy dawno już ustalone w grach fabularnych. Uwaga ta dotyczy reszty całej gry. Jak byście się nie starali, znajdziecie tutaj tylko mieszaninę od dawna spoty-

kanych rozwiązań. Będziecie chodzić z miejsca na miejsce, rozmawiać z napotkanymi postaciami, rozwiązywać zagadki, wykonywać zadania i oczywiście walczyć. Wszystko po staremu, ale dzięki temu gra się przyjemnie. I o to przecież chodzi.

Wróćmy jednak do walki. Jeśli jesteście miłośnikami starych, dobrych "papierowych" RPG, z pewnością nie ma dla ciebie lepszego rozwiązania niż walka turowa. W grach komputerowych takie rozwiązanie spotyka się dosyć rzadko; w końcu walka w turach jest, jakby nie patrzeć, mało dynamiczna. Nie przeszkadzało to jednak twórcom Anachronoxa we wprowadzeniu takiego właśnie sposobu rozwiązywania konfliktów. Wprowadzono jednak mały haczyk, przez który nie możemy w nieskończoność zastanawiać się nad kolejnym posunięciem. To nie szachy, tu - gdy zbyt długo nie podejmujemy żadnej decyzji - nasza tura mija, a przeciwnik z dużą rozkoszą wykorzystuje dodatkową rundę. Rozwiązanie ciekawe, ale czasem denerwujące - z jakiego powodu? Sami się zorientujecie, gdy nagle będziecie musieli z kimś poważnie porozmawiać.



Tak czy inaczej, walka, gdy tylko zaczniesz się orientować w jej zawrotnościach (a gra wprowadza w tajniki walki poprzez kilka lekcji, a także pierwszych, właściwie próbnych walk), nie przeszkadza w najmniejszym stopniu, nawet potrafi być przyjemna. Niestety są również momenty, gdy będziesz miał serdecznie dość systemu turowego (jak i dowolnego innego). Mowa o kilku częściach gry, dla których określenie "liniowe" jest naprawdę zbyt delikatne powiedziane. Polega to, bez wnikania w szczegóły, na podążaniu wyznaczoną przez autorów drogą i toczeniu kolejnych, coraz trudniejszych i coraz bardziej męczących bitew. Dla niektórych na pewno będzie to dobra zabawa. Wszak wśród graczy RPG można znaleźć takich, dla których kwintesencją gry jest walka, ograbianie trupów i zbieranie doświadczenia za kolejne zabite smoki, gobliny czy jakiegokolwiek inne istoty. Ale to podejście wczorajsze, dzisiejsze gry są przecież nieco bardziej ambitne. Również scenariusz Anachronoxa jest w dużej części bardziej ambitny i zupełnie nie wiem, po co w nim te przydługawe ciągi potyczek.

Może po to, żeby gracz mógł nacieszyć oczy tym, co widać na ekranie? Walki, mimo iż w trybie turowym, są prawdziwym majstersztykiem, jeśli chodzi o oprawę graficzną. Nie bez powodu porównałem wcześniej Anachronox do Final Fantasy - zagracie, sami zobaczycie dlaczego. Mimo że gierka oparta została na wieko-

**Anachronox to prawdziwie epicka historia opowiedziana z kinowym rozmachem. I ty możesz być jej głównym bohaterem.**





niektórych gier - wrażenia, że wszyscy NPC zamieszkujący świat gry to jedynie kukiełki wyuczone kilku linijek tekstu - chociaż takich też tu spotykamy. Bywa nawet, że klikanie w ramach dostępnych opcji konwersacji prowadzi do rozwiązania jakiegoś problemu - o! taki mały uśmiech w stronę rozwiązań stosowanych w niektórych grach.

Wracając jednak do wspomnianego biegania w koło, nie można pominąć pewnej kwestii. Jako się rzekło, Anachronox oparty jest na silniku Quake'a II, a ten, jak wiadomo, nie radzi sobie ze zbyt dużymi obszarami. Dlatego, tak jak w wielu grach do tej pory, świat gry podzielono na mnóstwo mniejszych kawałków. Rezultatem takiego działania jest spóro czasu, jaki spędzimy przed ekranem informującym nas o wczytywaniu kolejnej części gry. Na wolniejszym sprzęcie potrafi to denerwować, szczególnie gdy mamy do wykonania zadanie wymagające przejścia z jednego końca świata gry na inny. Z drugiej jednak strony, dzięki takiemu rozwiązaniu wszystko, co widzimy w Anachronoxie, zostało dopracowane w najmniejszym stopniu, bo nie było mowy o kompromisie "większy obszar kosztem detali".

Jak już zapewne się zorientowaliście, świat gry i ilość informacji, jakie do nas docierają, jest ogromna. Dlatego autorzy postarali się o ułatwienie graczowi zabawy. Dzięki Fatimie, zmarłej sekretarce Bootsa i ożywionej jako tzw. Lifecursor, mamy dostęp do logo gry, spisu posiadanego ekwipunku, notatnika zawierającego objaśnienia wszystkich haseł w grze oraz do kursora, którym możemy pokierować dokładnie całą grą. Fatima sprawia się doskonale zarówno w roli wielozadaniowego interfejsu, jak i kursora. O tym warto wspomnieć kilka słów. Właściwie należy tylko powiedzieć, że jest to najbardziej klasyczny kursor, jaki tylko można sobie wyobrazić w grze. Zwykle występuje jako normalna strzałka, ale gdy tylko skierujemy kursor na jakiś obiekt, z którym możemy wejść w interakcję, strzałka zaczyna się obracać. W wielu wypadkach oznacza to, że możemy wykorzystać specjalną umiejętność którejś z naszych postaci. Przykładowo, otwieranie zamków przez Bootsa polega na odgadnięciu kilku cyfr w ograniczonym czasie. Z kolei robot - PAL-18 - aby "porozmawiać" z komputerem, musi pokonać labirynt drukowanego również w ograniczonym czasie.



Podobnych minigierek znajdziemy w Anachronoxie znacznie więcej. Pozwalają oderwać się na chwilę od głównego nurtu opowiadanej historii i czasem naprawdę nieźle zabawić. Odkrycie je sami, będziecie mieli więcej radości.



Wiecie już wszystko, co powinniście, żeby poczuć nieodpartą chęć zakupienia tej gierki. Nie jest to może arcydzieło na miarę Deus Ex, nie jest to również coś tak wielkiego jak Baldur's Gate - cała gra to jakieś 20-30 godzin nieprzerwanej akcji. Nie jest to również strzelanina, która nie wymaga wysiłku umysłowego. Znajdziecie tu wspaniałą historię opowiedzianą w niesamowicie udany sposób. Pełno w Anachronoxie wspaniałych postaci, z których nieraz będziecie się śmiać. Słowem, gra warta uwagi każdego, kto lubi dobre pozycje - nawet, jeśli nie lubi cRPG.

wym już engine'ie graficznym, to wyrasta ponad konkurencję. Popatrzcie na obrazki. Powiecie, że nie wszystkie wyglądają wyjątkowo, przecież to zwykły Quake II z kilkoma poprawkami. Racja. Ale zobaczcie tę grę w akcji i spróbujcie jeszcze raz powiedzieć coś równie nieprzemyślane. Grafika jest wówczas po prostu wspaniała. Widać tutaj rękę fachowca, bowiem w Anachronoxie wykorzystano chyba każdy możliwy trik znany z filmów, a mający na celu przykucie uwagi widza. Wprawdzie podczas normalnej gry kamera jest umieszczona w stałym miejscu i nie masz zbytniego wpływu na to, co pokazuje. Jednak podczas walki i ponad dwóch godzin filmów przerywnikowych wyczynia takie cuda, że każdą sekwencję obejrzyj z najwyższą przyjemnością. Niestety wspaniałości graficznej Anachronoxa nie da się zobaczyć na nieruchomych obrazkach. (Ale możecie odpalić demo...).

Jak było już powiedziane, pełno jest w Anachronoxie rzeczy typowych, klasycznych wręcz dla RPG. Przede wszystkim mnóstwo jest bieżenia od miejsca do miejsca i oczywiście rozmawiania. Każdy NPC (bohater niezależny) ma coś do powiedzenia i najczęściej są to rzeczy, których warto słuchać. Nie zabrakło przy tym sporej dozy naprawdę dobrego humoru, nieraz czarnego, ale któż tego nie lubi. Ogólnie nie ma się jednak nadmiernie przykre - w przypadku



09/2001

9

Producent: Ion Storm/Eidos ■ Dystrybutor: IM Group ■ Internet: www.anachronox.com ■ Wymagania: P 300, 64 MB RAM, Windows ■ Akcelerator: konieczny z OpenGL

■ wspaniała historia ■ opowiedziana w doskonały sposób ■ i obsadzona odpowiednimi bohaterami ■ częste doczytywanie ■ nieco leciwy engine ■ wszystko już było

INFO

# Dragonriders

GATUNEK: Przygodówka/Arcade/RPG

## ■ El General Magnifico

Od dość dawna twórcy gier komputerowych sięgają po wzorce tworzone przez literaturę. Pamiętam, że jedną z pierwszych gier przygodowych, z jakimi miałem honor, był Hobbit według Tolkiena. Widziałem już gry oparte na prozie Lovecrafta, Howarda, Stevensona, Jordana, Conan Doyle'a i kilku innych (przy okazji, czy ktoś mógłby mi powiedzieć, jakie będą losy gry Wiedźmin?). Co prawda, godzi się rzec, że jest i tendencja odwrotna, Lara Croft trafiła na ekrany, a niedługo przyjdzie nam czekać, a pewnie znajdzie się i na stronach książkowych. Tymczasem ostatnio przyszła pora na prozę pani Anne Inez McCafrey.

Urodzona w 1926 roku A. I. McCafrey jest mieszkającą na stałe w Irlandii amerykańską pisarką, która zrobiła karierę na smokach. Debiutowała dawno, bo w 1954. Prawdziwym bestsellerem stała się jednak jej książka "The White Dragon", opublikowana w 1968 roku. Następne powieści o świecie Pern okazały się kolejnymi strzałami w dziesiątkę - i przyniosły autorce sławę i majątek. Ostatnio pisarka daje odpocząć smokom, pisząc cykl książek o statkach (np. "Statek, który śpiewał").

Miłośnikom cyklu o Jeźdźcach Smoków od razu zdradzimy, że gra nijak się weń nie wpisuje - i jest z nim powiązana tylko miejscem akcji. Nie spotkamy w niej znanych nam postaci - a wygłaszająca tekst wprowadzający lektorka robi to niezbyt dobrze (jakby jej się spieszyło czy co?). Ale zawsze to świat znany i lubiany. Tym, co go nie znają, kilka słów wyjaśnienia...

Pern jest planetą, na której ludzie i smoki (genetycy stworzyli je z ognistych jaszczurów, biorąc za wzór ziemskie legendarne stwory) żyją w przyjaźni - pomiędzy smokiem i odpowiednim (znaczy, mającym do tego pewne predyspozycje psychiczne) człowiekiem zawiązuje się więź w momencie, kiedy smok wykuwa się z jaja. Smoczy Jeździec to arystokracja Pernu zamieszkująca skalne Gniazda. Społeczeństwo Pernu kształtują stosunki istic feudalne i zwykli ludzie, nie mający daru Rozumienia, niekiedy buntują się przeciwko władzy Gniazd, uważając ich mieszkańców za nierobów i nicponi. Sęk jednak w tym, że co czterysta lat Pern mijają pewna kometa, zwana w tradycji Gorącą Gwiazdą, z której opadają zabójcze dla wszelkiego życia Nici (?), a tym można skutecznie przeciwstawić jedynie smoczy ogień (później zresztą okaże się, że nie tylko smoczy ogień, smoki jednak są - dla swej ruchliwości - ważnym elementem obrony Pernu). Tak zwane Przejście jest katastrofą, z której całe społeczeństwo dźwiga się z trudem i długu, Nici bowiem zabójcze są dla wszelkiego życia. Smoki, które na dodatek potrafią latać w przestrzeni "pomiędzy" czasami, mogą bardzo skutecznie walczyć z zagrożeniem Nici.

Bohaterem gry jest młody Smoczy Jeździec o imieniu D'Kor. Poznajemy go w momencie, gdy jest jeszcze zupełnie niedoświadczonym młodziekiem i jego smok udziela mu pewnych wskazówek, jak znajdo-



wać przedmioty i jak się nimi posługiwać. Jak nietrudno się domyślić, młodziak ten będzie miał już niedługo poważne zadanie do wykonania... (Jako że zdradzanie fabuły gier w recenzjach uznaję za grzech śmiertelny, pozostanę tylko przy tej enigmatycznej wzmiance. Dodam tylko, że zamordował ten w żółtym kapeluszu, o czym się nieoczekiwanie dowiesz w samym finale :)).

Cieżko właściwie określić tę grę, ponieważ nie wpisuje się ona w żaden wyraźny wzór. Nie jest to gra przygodowa - za wiele w niej elementów czysto zręcznościowych (podczas walk skuteczne jest dość chaotyczne wciskanie klawiszy akcji - przykre jest tylko to, że samemu ich nie można sobie zdefiniować. W niektórych momentach będziesz miał szczerą ochotę wałnąć całą pięścią w klawiaturę). Nie jest to też czysty RPG - akcje bohatera wzrastają dość niespodziewanie i nie masz tu typowego dla RPG-ów żmudnego budowania postaci ani kształtowania jej cech. (Ku swemu zdziwieniu dowiesz się na przykład, że doświadczenie bohatera zwiększa zwykłe przeprowadzanie rozmów z mieszkańcami Gniazda.) Niezbyt jasny interfejs będzie ci sprawiał spore kłopoty, a fakt, że kamera dość nieoczekiwanie zmienia "miejsce stania", wydusi z ciebie w niektórych miejscach kilka sążnistych przekleństw. Bohater porusza się z gracją ciężarnej słonicy (możesz mu, co prawda, kazać poruszać się biegiem, ale i tak jest zwrotny jak uszkodzony tankowiec). Dość bezsensownie objął się o sprzęty - choć trzeba przyznać, iż jego interakcje z otoczeniem opracowano na tyle dobrze, że nie miota się bez sensu jak cma tłukąca się o szybę, ale w wielu miejscach zatrzymuje się (i staje okoniem) pozornie bez powodu.

Gra ma w sumie ładną grafikę w 3D, jest opcja wyświetlania napisów i możliwość zapisania gry w dowolnym momencie. Osobom o niezbyt wyrobionej orientacji przestrzennej z pewnością pomoże akcja wyświetlania map, tych jednak nie masz od samego początku - mapę Gniazda dostajesz w zamian za... no, jak mówiłem nie będę nikomu psuć przyjemności, zdradzając te szczegóły. Opracowanie muzyczne jest nawet nawet (ilustracja muzyczna nie należy do klasyki, ale też niełatwo ją wpisać w jakikolwiek kierunek współczesny - jest po prostu dobra i "nieziemską"). W sumie otrzymujemy produkt, który, moim zdaniem, zasługuje na uczciwą szóstkę.

6

Producent: Ubi Soft ■ Dystrybutor: L.E.M., tel.(022) 6428165 ■ Internet: www.dragonriders-game.com ■ Wymagania: P II 300, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX ■ Akcelerator: konieczny 16 MB

■ niezła grafika ■ dobra ilustracja muzyczna ■ oryginalne podejście do tematu podstawowego ■ dla zwolenników świata Smoków (z Pern) gra obowiązkowa ■ brak koordynacji ruchów warg postaci z wypowiedzianym przez nie tekstem ■ niezbyt czytelny interfejs ■ nieoczekiwane zmiany punktu "oglądu" kamery

INFO

Nie będę zaczynał recenzji od niepozbowionego do końca sensu stwierdzenia, że istnieją gry, które demitologizują mity, bo programy komputerowe niewiele mają wspólnego z rzeczywistością. Powiem inaczej - możliwości kart 3D pozwoliły na pojawianie się coraz doskonalszych gier FPP, które można by określić wspólnym mianownikiem: niemal cały świat jest ci wrogi, wobec czego niszcz wszystkich niemilców i nie pytaj o sens życia czy o dobro lub zło. (Zły jest ten, co znajduje się po niewłaściwej stronie lufy tego, co trzymasz akurat w łapie.) Przyj przed siebie jak jednoosobowa Apokalipsa (albo Chuck Norris). Ostatnio pojawiła się ogromna mnogość tego typu gier i jest tak, jak mawiał śp. Jan Himilsbach: "Pełno, kur...czę, dróg pobudowali, a nie masz dokąd pójść".

Do wspomnianego typu gier należy również gra CIA: Operative. Jej zasady są proste: niczym uderzenie cepa (i Chuck Norris). Jesteś "cynglem" CIA. Nie do ciebie należy rozpatrywanie, czy złecone ci zadania mają sens, czy nie. Masz po prostu wypełniać kolejne misje, które przed tobą stawia Szef (kontakt z Szefem masz przez radio, pomocne wielce w ustaleniu celu, jeżeli nie bardzo rozumiałeś, co masz robić [zakłócenia i trzaski w atmosferze]). Można by co prawda zasadnie zapytać, czy agentów CIA nie stać na radioodbiorniki



metro znacznie starsze i bardziej rozbudowane od warszawskiego - że na twój widok natychmiast podnoszą ręce do góry), ale w gruncie rzeczy tylko w tych dwu misjach będziesz miał tego typu rozterki - w każdej z pozostałych wszystko, co leży z przeciwnej strony, masz eksterminować i kropka.

To, co napisałem do tej pory, mogłoby ci, drogi czytelniku, nasunąć wniosek, że gra jest niezła, a nawet taka sobie. Nie: Gra ma znacznie więcej wad niż zalet.

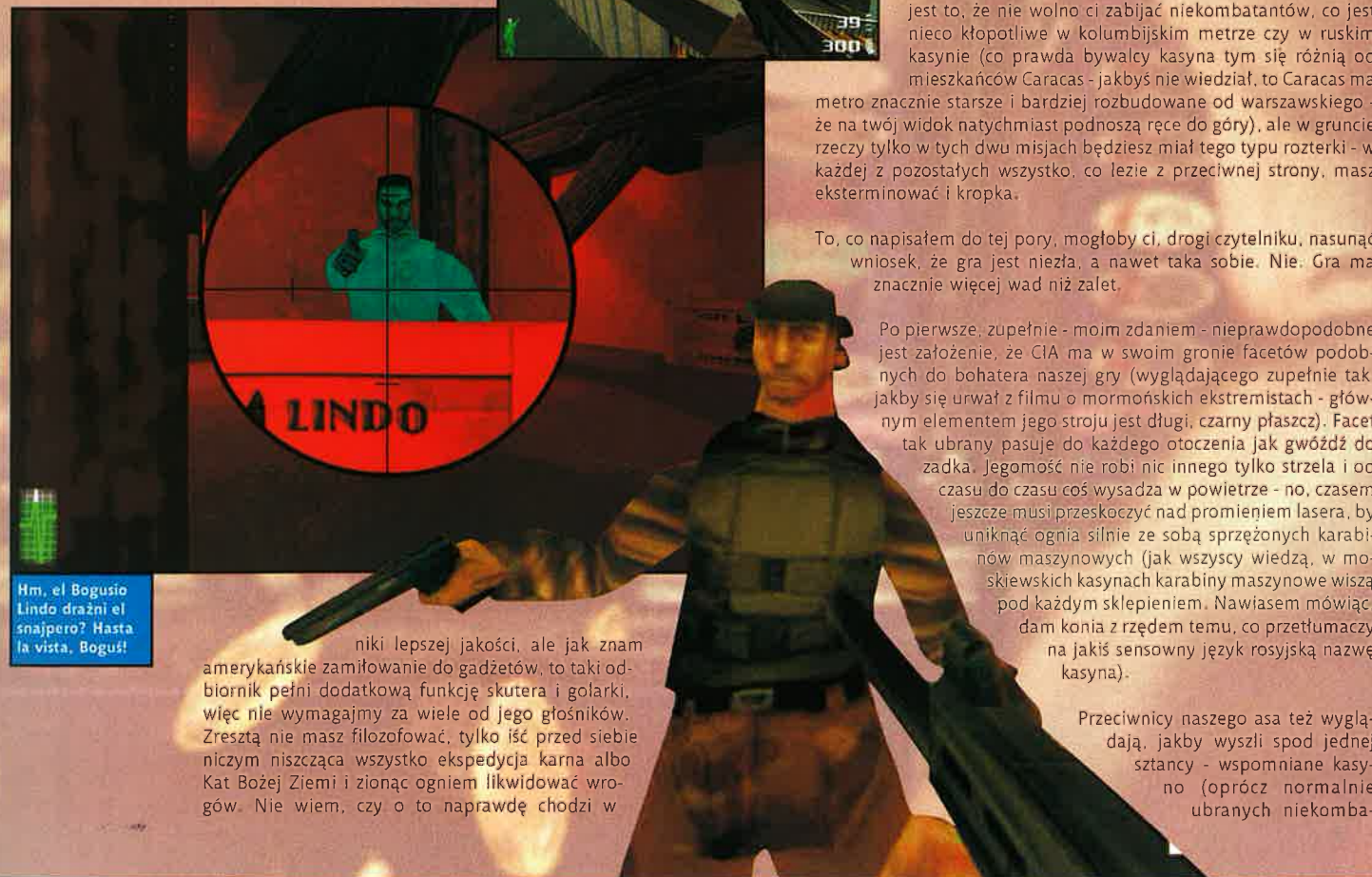
Po pierwsze, zupełnie - moim zdaniem - nieprawdopodobne jest założenie, że CIA ma w swoim gronie facetów podobnych do bohatera naszej gry (wyglądającego zupełnie tak, jakby się urwał z filmu o mormońskich ekstremistach - głównym elementem jego stroju jest długi, czarny płaszcz). Facet tak ubrany pasuje do każdego otoczenia jak gwóźdź do zadka. Jegomość nie robi nic innego tylko strzela i od czasu do czasu coś wysadza w powietrze - no, czasem jeszcze musi przeskoczyć nad promieniem lasera, by uniknąć ognia silnie ze sobą sprzężonych karabinów maszynowych (jak wszyscy wiedzą, w moskiewskich kasynach karabiny maszynowe wiszą pod każdym sklepieniem. Nawiasem mówiąc, dam konia z rzędem temu, co przetłumaczy na jakiś sensowny język rosyjską nazwę kasyna).

Przeciwnicy naszego asa też wyglądają, jakby wyszli spod jednej sztancy - wspomniane kasyno (oprócz normalnie ubranych niekomba-

działności CIA, więc nie będę się upierał przy stwierdzeniu, że oto pada kolejny mit o subtelności amerykańskich służb specjalnych.

Gra doskonale się nadaje do rozładowania frustracji czy pozbycia się nerwowego napięcia po lekcjach. Nie masz żadnych, ale to żadnych trudności, na jakie natykał się Hitman czy bohater Projektu IGI, bo zrzucasz cię od razu tam, gdzie masz zionąć ogniem (i najlepiej, w rzeczy samej, od razu zionąć). Na początek załatwisz niedobrego jak zburzyć jego fabrykę białych prochów, a następnie bierzesz się za przedstawicieli ruskiej mafii, którzy oczywiście sprzedają na prawo i lewo resztki uzbrojenia po Armii Zdradzieckiej. Nie byle jakie to zresztą resztki - samonaprowadzające rakietę z wymiennymi głowicami. (A na deser są jeszcze stuknięci Arabowie [nie ze mną te numery, Hussain!] i wszelkiej maści terroryści).

Do dyspozycji masz pistolet z tłumikiem, karabin snajperski i oczywiście wiernego UZI-sława, a w razie czego zawsze możesz znaleźć niezawodnego kałacha - najlepszego przyjaciela agentów CIA (i Chucka Norrisa). Jedy- nym ograniczeniem, jakie nałożyli na ciebie twórcy gry, jest to, że nie wolno ci zabijać niekombatantów, co jest nieco kłopotliwe w kolumbijskim metrze czy w ruskim kasynie (co prawda bywalcy kasyna tym się różnią od mieszkańców Caracas - jakbyś nie wiedział, to Caracas ma



Hm, el Bogusio Lindo drażni el snajpero? Hasta la vista, Bogus!

niki lepszej jakości, ale jak znam amerykańskie zamiłowanie do gadżetów, to taki odbiornik pełni dodatkową funkcję skutera i góarki, więc nie wymagamy za wiele od jego głośników. Zresztą nie masz filozofować, tylko iść przed siebie niczym niszcząca wszystko ekspedycja karna albo Kat Bożej Ziemi i zionąć ogniem likwidować wrogów. Nie wiem, czy o to naprawdę chodzi w



tantów), pełne jest bliźniaczych facetów o wygolonych na tyso pałach, odzianych w idiotyczne (i jednakowej barwy dziecięcej khaki) kamizelki. Wszyscy ci faceci wykazują inteligencję rozwielitki - kiedy tylko zaczyna się strzelanina, każdy z nich zostaje na miejscu, a jedyny sposób ataku, jaki znają, to bieg na wprost i obfite posiewanie okolicy ogniem w nadziei, że w coś trafią. Co prawda trzeba rzec, że arabscy strażnicy tajemniczego Hussaina to też idioci pierwszej wody. Sami - trafieni - wydają zabawne okrzyki, ale padają dość schematycznie. I tu pytanie: ile razy trzeba trafić gościa w kolano, żeby go wycofać z walki? Grając w CIA: Operative przekonasz się, że przynajmniej pięć razy.

Trafiony podskakuje wprawdzie zabawnie i jęczy okropnie (o! O! O! O! O! O! O!), ale broń wypuszcza z łap dopiero po czwartym trafieniu z bliska - a przecież w normalnych warunkach jegomość raz trafiony w kolano z pistoletu 9mm ma resztę dnia - i parę najbliższych miesięcy - z głowy. Myślę też, że tak naprawdę usłyszeliśmy z jego ust wiązanke znacznie ciekawszą niż owe "O! O!", zwłaszcza że Rosjanie słyną daleko i szeroko z bogactwa języka i kwiecistości wypowiedzi.

Cholernie irytujące jest założenie, że twój szefowie wycofują cię natychmiast po zastrzeleniu choćby jednego niekombatanta. Rozumiem, że nazbyt krewkiego agenta można opieprzyć na odprawie końcowej, ale wycofywanie go w połowie misji za to, że postrzelił moskiewskiego kelnera (którego każdy początkujący prokurator, jak znam życie, mógłby posadzić na przynajmniej dekadę [w Moskwie nie ma niewinnych kelnerów, są tylko ci, co ich jeszcze dokładnie nie przesłuchano]), jest grubą przesadą. W końcu aby dostarczyć tu agenta, pokonano niemałe trudności - a jak się udaremnii próbę sprzedaży rakiet - wiadomo komu! - to dla ludzkości chyba lepiej. Cel uśmierca środki... czy jakoś tak.

Gra ma wprawdzie pięć rozmaitych poziomów trudności, ale najłatwiejszy od najtrudniejszego tak naprawdę różni jedynie nieco większą trudność w trafieniu wroga i nieco mniejszą odporność na rany naszego bohatera. Nie masz co marzyć o innym (bardziej skomplikowanym) układzie pomieszczeń czy choćby o tym, by wrogowie pojawiali się w większej ilości i wyskakiwali z innych miejsc. Zero niespodzianek. Jedyńą frajdą, jaką od czasu do czasu możesz sobie zafundować, jest użycie karabinu snajperskiego. Nie zawsze możesz jednak z niego korzystać - atakowanie kasyna gry ze snajperką nie jest tym, co tygrysy (i Chuck Norris) lubią najbardziej.

Najbardziej obrzydliwą cechą gry jest to, że w niektórych momentach sztucznie zwiększono odporność wrogów. Szef rosyjskiej mafii, niejaki Boris, gość zbudowany jak ciężki bufet na krótkich nóżkach, którego musisz załatwić w czwartej misji, jest odporny na trafienia niczym Godzilla (i Chuck Norris). Strzelony między oczy wydaje osobliwe stęknienie, dziwnie podskakuje, ale poza tym nie dzieje

mu się nic złego. To samo po trafieniu w... jakby tu rzec, słabiznę. Kamizelki kuloodpornej nie nosi się na głowie! Być może Boris jest wyjątkowo gruboskórny. Rozumiem, że ta właśnie cecha wyniosła go na szczyty władzy - trzeba go trafić co najmniej kilkanaście razy w krtani albo w czołko (baaaardzo niskie!), by go wreszcie diabli wzięli. Na zabiciu Borisa misja się wcale nie kończy - trzeba jeszcze wynieść z jego siedziby tyłek w jednym kawałku, co wcale nie jest proste. Jak z fanfarami załatwił Szefa, to się nie dziw, że wszyscy przestali cię lubić. Podobnie rzecz się ma z arabskim dyktatorem Hussainem (dziwnie mi się to kojarzy), którego też trzeba trafić kilkanaście razy, żeby wreszcie legł poziomo.

Gra w zasadzie niczym nie zaskakuje - zawodowcy (jak Łukasz B. [i Chuck Norris]) doskonale wiedzą, gdzie trzeba strzelić w kratę, by odsłoniło się wejście do systemu wentylacji, którym można się



przedostać dalej. Tym, co zawodowcami nie są, podpowiem, że trzeba dbać o higienę osobistą i regularne wypróżnianie. Jak napisałem, gra jest prosta: niczym konstrukcja cepa (i Chu... Nieeeeeee!, już dość!).

Jedną z niewielu rzeczy, które spodobają mi się w grze, to dość interesujący podkład muzyczny (co prawda wszystkiego pięć tematów), niepokojący i ponury jak Chu... ehm. Co prawda po jakimś czasie zaczyna irytować, ale nikt nie powiedział, że operacyjni agenci CIA (a są tacy?) mają lekko... Co prawda Centrala ułatwia ci życie, podpowiadając, co masz robić w danym momencie. Gdy w Iraku nie możesz się dostać do magazynów z raketowymi pociskami, Centrala, naszym Wielki Brat śledząc twoje postępy, podpowiada usłudze, że gdybyś wysadził coś w powietrze, to pewnie zaciekawieni (sic!) strażnicy wybiegliby na zewnątrz. Jej Bohu, naprawdę?

Kiedy się człzek napatrzy na takie durne gry, to zaczyna się zastanawiać, jak to się stało, że Jankeś produkuje na świecie niemal we wszystkim. No, ale w kraju, gdzie Chuc... nie, miałem dać mu spokój... więc, powiedzmy, Dolph Lundgren uchodzi za aktora, wszystko jest możliwe.

A wiecie, co jest najśmieszniejsze? Że ja, który pamiętam czasy, kiedy na atomach nie było jeszcze wytłoczonego napisu "God Inc.", i mam refleks naćpanego ślimaka szachisty, ukończyłem tę grę w jedno popołudnie. Co prawda na poziomie najłatwiejszym, ale zawsze. W jedno nieco deszczowe popołudnie uwinąłem się z grą i zdążyłem połapać do niej screeny. Wiecie... dawno mi się coś takiego nie zdarzyło. Może nie jestem taki ramol... może jestem jak Chuck Norris? Nieeeee! Wolę być ramolem!

4

**Producent:** ValuSoft **Dystrybutor:** Trainwreck **Internet:** www.valusoft.com

**Wymagania:** PII 300 MHz lub lepszy, 32 MB RAM, Win 95/98/2000/NT **Akcelerator:** konieczne

mmmm... jakieś plusy muszą być **mmmm...** może dajmy temu spokój? **mmmm...** nawet ja potrafiłem skończyć w jeden dzień!

**mmmm...** schematyczność (niskie IQ) zachowań nieprzyjaciół **mmmm...** wszyscy wrogowie jakby wybiegli z jednej matrycy **mmmm...** nie najwyższej jakości grafika **mmmm...** krok w tył, jeśli idzie o gry FPP

# STARFLEET COMMAND<sup>®</sup> ORION PIRATES

GATUNEK: RTS/Sim

■ Mycroft

Jaki ten świat mały. Ledwo co oderwałem się od jednego dodatku, zaraz wpadłem w drugi, i nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że startrekowe gry zaczęły wyrastać na moim biurku z częstotliwością przypominającą kolejne afery "na najwyższych szczeblach". Codziennie coś nowego. Nie to, żebym się specjalnie czeptał, bo i trekowe gry są dla mnie jak skarb jakiś najcenniejszy, tylko po prostu nie wiem, za co się chwycić najpierw...

wyznaczonego przez SFC2 z zadziwiającą dokładnością. Jedynie zmiany, które zostały w grze, dotyczą uzbrojenia i nowych typów statków. Ciekawy design pirackich niszczycieli i krążowników zakrawa czasem na surrealistyczną wyżywkę twórców gry. Tak za-



kręconych, a co gorsza pozeplaniach były jak kadłubów statków dawno w żadnej trekowej grze nie widziałem! Są oczywiście statki trzymające się kanonów Star Treka, ale... Zawsze musi być jakieś "ale", bo obojętnie jestem dość konserwatywny w sprawie designu statków w trekowych grach. To, co w Dominion Wars było powiem świeżości (choć trzymającym się ogólnie przyjętych standardów), w Orion Pirates jest raczej smieszne. Może wam się spodobać...

Ale dość tego! Na modelach kadłubów świat się nie kończy - najważniejszą częścią każdego statku wojennego jest uzbrojenie. Z przykrością stwierdzam, że oprócz defensywnej baterii antyrakietowej w uzbrojeniu nie zostały praktycznie żadne zmiany. Typy pozostały, ale zmieniła się filozofia podziału siły ognia. Zdziwiło mnie bardzo, że autorzy gry zabrali statkom klasy BB (najcięższe, co może być, oprócz stacji orbitalnych i baz oczywiście) około 40 procent siły ognia. To samo dotyczy mocy osłon. Czyżby wyrównywali szanse piratów, redukując siłę ognia największych wrogów piratów z SFC2? Powinno obowiązywać pewna konsekwencja, a tak niestety nie jest.

Mimo mankamentów będziemy mogli zagrać w starą i dobrą SFC2 w nowych, choć mocno nudnych i powielających się misjach. Gra oczywiście oferuje oprócz trybu single także i multiplayer, który (a także mogłoby być inaczej) nie uległ zmianom od czasu SFC2. Nowości w grze jest jak na lekarstwo, więc jedynie, co ją ratuje, to całkiem dobra grywalność (ach, te wielkie bitwy :)) i doskonała grafika. Jak zwykle mamy pseudo 3D, ale do tego chyba już przywykliśmy...

Co można napisać jeszcze? A to, że do gry dołączono cały API potrzebny do tworzenia dodatkowych misji. Wystarczy tylko przeczytać kilkadziesiąt stron referencji i znać nieco język C, i możemy sami stworzyć własne, lepsze misje. A jak nam to nie pasuje, to radzę przejrzeć załączone do gry dokumenty PDF. Jeden z nich to elektroniczna wersja podręcznika "papierowego" Starfleet Command. Na pewno przyda się każdemu trekerowi, który latem - siedząc w grajdole - jest odcięty od komputera. Na koniec dodam, że, jak cieszę się z każdego trekowego programu, tak na temat tego dodatku mam ciągle mieszane uczucia. Nawet po dwóch tygodniach grania. Pozostaje zacisnąć zęby i czekać na kolejny pojaw się lada chwila "Bridge Commandera", wypełniając czas "Dominion Wars".



5+

Producent: Taldren 2001 ■ Dystrybutor: Interplay/Lem ■ Internet: <http://www.interplay.com/sfc-op/> ■ Wymagania: P2 266, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX ■ Akcelerator: niezbędny

Nowe misje ■ Nowe jednostki i strony konfliktu ■ Trochę nowego uzbrojenia ■ Ciągłe te same nudne misje ■ Poszczególne kartele piratów nie różnią się od siebie prawie niczym ■ Całość do złudzenia przypomina SFC 2

INFO

U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TĘ SAMĄ CENĘ SKLEP WYSYŁKOWY

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog, lub złóż zamówienie przez internet a będziesz ta drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

## SUPERPROMOCJA TYLKO W MAJU

Zamawiając programy za minimum:

- 69 zł - dostajesz firmowy długopis, a także kupujesz po specjalnej cenie podane gry:



- 119 ZŁ - DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRA NIESPODZIANKA (PEŁNĄ WERSJĘ)
- 139 ZŁ - DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELIK

- 159 ZŁ - DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELIK



W naszej ofercie ponadto:

Armagedons Blade - pl	55	Moto Racer 2	45	Shogun - pl	119
Blade Runner	45	Music Maker Gen.6 - pl	99	SimCity 3000 - pl	45
Call to Power 2	169	Na Kłopoty Pantera - pl	75	Soldier of Fortune	119
Champ. Manager 2000/2001	139	Nascar 4	99	Submarine Titans - pl	59
Close Combat 5	99	Need for Speed 4	45	Swat 3 Elite Edition	99
Croc	45	Need for Speed 5 Porsche	119	Theme Park World	45
Cywilizacja 2: Próba Czu - pl	79	NHL 2001	119	Tony Hawk Pro Skater 2	169
Dungeon Keeper 2 pl	45	Nox	45	USA	45
Fifa 2001	139	Panzer General 3 S.E.	99		
Homeworld Cataclysm	99	Planetscape Torment - pl	99		
Icwind Dale - pl	99	Pro Rally 2001	57		
Koszykówka Manager 2001	99	Red Alert	45		
Longest Journey - pl	99	Rollercoaster Tycoon Gold - pl	99		
Majesty - pl	79	Ryccerze Króla Artura - pl	79		
MDK 2 + MDK 1 - pl	99	Sacrifice pl	99		
Might & Magic 8 - pl	79	Settlers 3 Gold - pl	99		

**PC DARK RUMBLE**  
ANALOGOWO - 139 zł  
CYFROWO - 139 zł  
FUNKCJA WIBRACJI

**PC SPEED DRIVE**  
299 zł  
Po raz pierwszy w tej cenie z funkcją wstrząsową!  
PROMOCJA mikrofon STEREO GRATIS !!!  
1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.



■ Mycroft-san

Ptak Ciernistych Krzewów... Doktor Kildare... No ten, co miał problemy z tożsamością (Bourne'a)... no, o, Chamberlain! Szoguni! Oczywiście, że Szoguni! Któż z nas nie pasjonował się przygodami niepokornego Europejczyka w egzotycznej Japonii? Może młodsza część czytelników nie pamięta tego, skądinąd świetnego, serialu, ale jeśli polubiliście klimat Shogun Total War, to i serial wam się spodoba.

**C**elowo wracam do serialu o samurajach, bo oto na horyzoncie pojawił się doskonały dodatek do świetnej gry, jakich mało - oto przedstawiam Mongol Invasion, część pakietu specjalnej edycji Shogun Total War, pod nazwą Warlords Edition. Dla tych, co nie zrozumieli: Shogun Total War doczekał się dodatku Mongol Invasion. Całość została wpakowana do jednego pudełka i uzupełniona dodatkowymi jednostkami, mapami, grafiką i misjami. Razem tworzy to naprawdę wybuchową mieszankę, dla której umrą miliony graczy zarówno nowych, jak i starych wyjadaczy pierwotnej wersji gry.

Edycja specjalna czy, jak kto woli, Gold Edition, to właśnie nic innego jak Total War, rozszerzony o kilkadziesiąt udogodnień i opakowany w nowe piórka. Malkontenci oczywiście stwierdzą, że po prostu twórcy chcieli jeszcze raz pociągnąć kasę z tego samego produktu, ale nie można mieć do nich pretensji. Po latach wpajania w gracza Teorii Spisku (vide DeusEx albo Max Payne) każdy może się stać podejrziwy... Ja, zobaczywszy grę, powiedziałem, że jeśli nawet nie będzie lepiej niż w Total War, to na pewno jazda nie będzie gorsza niż ostatnim razem. To tak jak z oglądaniem filmu "Samy Swoi" - za pierwszym razem jest szok, za każdym następnym tylko i wyłącznie pełne zadowolenie. Zainstalowałem, co trwało niestety baaardzo długo, bo dekompresja po przepiękownemu trwa jednak jakiś czas, i zapuściłem.

No i fajnie. Jedna znajoma plansza. Druga plansza i intro... No i mnie powaliło. Ja rozumiem, że poprzednie było całkiem dobre, ale teraz początek przeszedł moje najśmielsze oczekiwania. Stylistyka postaci a la Kurosawa, klimat jak z przydługich japońskich filmów... co bynajmniej nie znaczy, że to manga (bo Japończycy produkują też wartościowe rzeczy - to takie przypomnienie dla młodszych czytelników. I jeszcze jedno - Daimio to nie imię zaginionego Pokemona, a nazwa własna dowódcy). Dość zaznaczyć, że sekwencja otwierająca jest całkowicie nowa. Nie można tego powiedzieć o oprawie gry, bo została sumiennie zaczerpnięta z pierwotnej wersji Shoguna, ale pretensji nie mam do nikogo, bo klimat w dalszym ciągu jest, a całość pięknie harmonizuje z wydawanymi przez głośniki piskami.

W zasadzie pierwsze różnice między wersjami widać już na początku trybu single player. Możemy wybrać spośród pięciu kampanii. W tym z jednej pod tytułem "Mongol Invasion", co w zasadzie jest przedmiotem tej recenzji. Dalej mamy znaną z pierwotnej wersji gry kampanię "Sengoku Jidai" - czasowo umiejscowioną na początku wielkiej wojny domowej w Japonii. Jednak możemy przenieść się dalej i bliżej tego okresu dzięki trzem kampaniom, które mają miejsce odpowiednio w 1330, 1350 i 1380 roku. Na około 1350 rok szacuje się przybycie białych ludzi do Kraju Kwitnącej Wiśni, jeśli więc chcecie zobaczyć, jak wyglądają bitwy w czasie, gdy nagminnie używa się muszkietów, to proponuję wybrać kampanię z 1380 roku.



Naszym głównym celem jest jednak mongolska inwazja przeprowadzona w trzynastym wieku przez Kublai Khana. Były to czasy prawie zjednoczonej Japonii pod wodzą klanu Hojo - czas wielkiej wojny z przybyszami zza morza hordami. Wtedy właśnie Japończycy zastosowali w ostatnim geście rozpacz ataki samobójcze - co skutecznie wyparło Mongołów z wysp i dało początek chlubnej tradycji kamikaze. Zadanie będzie piekielnie trudne, gdyż armie Kublai Khana są doskonale uzbrojone i spore liczebnie - w przeciwieństwie do naszych, rozproszonych oddziałów. Plusem jest tylko to, że ataki będą przychodzić tylko i wyłącznie od północy - to taka mała podpowiedź dla mniej wprawnych strategów. Rozgrywka nie będzie się różnić niczym od tego, co do tej pory znaliśmy. Nowe jednostki dla nowej armii mongolskiej odpowiadają mniej więcej temu, co znamy z szeregów japońskich, a nasi skończoności przyjaciele zyskali w sumie tylko cztery nowe jednostki. Naginata Cavalry - coś pośredniego między Yari Cavalry a ciężką jazdą. Battlefield Nina - oddział 12-24 Ninja zaprawionych w walce na (prawie) otwartym terenie. Doskonała jednostka do likwidacji wszelkiej maści dowódców, ważnych osobistości i niewątpliwie ważnych oddziałów. W terenie zalesionym są praktycznie niepokonani i w zasadzie niewidoczni dla przeciwnika. Trzecią z nowości jest Kensai - "bóg wojny" to najlepsze określenie dla tej jednostki. Cała jednostka to tylko jeden Kensai! Za to siłą "ognia" i praktycznie niezniszczalnością góruje nad wszystkimi innymi jednostkami. Jedyna jednostka w grze, która samotnie potrafi wyciąć w pień galopujący oddział Heavy Cavalry! Polecam umieszczać ją w bramie zamku w trakcie jego obrony. Niezastąpiona na mostach, przesmykach i innych ważnych miejscach. Warta w zasadzie tyle, co cały oddział... Może i twórcy gry przesadzili w tym względzie, ale jednostka jest warta każdej ilości Koku.

Ostatnią nowością jest Yari Crossbowman. Jednostka ta występuje w zasadzie tylko w kampanii "Mongol Invasion" - jest to wczesna wersja chłopca małego uzbrojonego tylko w kuszę. Powolna i mało wytrzymała, nie ma w zasadzie przyszłości na polu bitwy. Wracając do armii Khana, jest tam pewna jednostka, która wstrząsnęła ówczesnym światem. Mowa oczywiście o "Rzucających Gromy". Jak wiadomo, inwazja przyszła od strony Chin. A panowie ci wymyślili przecież proch, dlatego nie ma w tym nic dziwnego, że użyto w czasie inwazji małych miotanych granatów, które dziesiątkowały armie japońskie w zastraszająco skutecznym sposób. Wszystko ponad to, co opisałem, stanowi doskonale wam już znaną mieszankę z emisariuszy, assassinów, gejsz i shinobi. Zasadniczo nie zmieniło się nic poza charakterystykami jednostek. Zyskały one bowiem dwa dodatkowe atrybuty, które można ustawić także w grze "Custom Battle". Chodzi o opancerzenie i uzbrojenie. W obydwu przypadkach trzystopniowa skala, wspomagana przez dziewięciopointowy poziom określający honor jednostki, pozwala dokładnie zdefi-



niować każdy oddział. W trakcie kampanii kilka dobrze uzbrojonych i zmotywowanych oddziałów może przechylić szalę zwycięstwa na naszą korzyść - mimo liczebnej przewagi wroga. Całkowicie nieodmienna oprawa graficzna z nieco poprawionymi teksturami nadal jednych zachwyci, a innych szokuje. Zwolennicy sprite'owych armii zawsze przedkładali liczbę żołnierzy nad jakość ich wykonania. Graficzni maniacy z GeForce 3 i Pentium 4 na pokładzie podnoszą i dziś krzyk na widok wciąż płaskich jak kartka papieru wojsk. Nie chcąc się zaplatać, zaznaczę, że armie nadal wyglądają świetnie aż do czasu zbyt silnego zbliżenia. Ale coś za coś, jak mawiają ludziska. To się nazywa materializm dialektyczny, gdzie ilość ma przechodzić w jakość. Nie ma to jak dwadzieścia tysięcy żołnierzy na polu bitwy... Grafika nadal jest OK i tyle można powiedzieć mimo nieuchronnego upływu czasu i w dobie jednostek trójwymiarowych (np. Battle for Dune).

Natomiast jeśli chodzi o animowane wstawki, to muszę powiedzieć, że na samym początku przejrzałem katalog z filmikami do gry - można je odtworzyć w zwykłym Media Playerze i powiem wam

jedno - są naprawdę miódzio! Moim ulubionym stał się ten, w którym Ninja nie trafia w śpiącego Khana... Świsł w powietrzu i nagle ten miły, skromnie i na czarno ubrany jegomość ląduje na ziemi przebity dwumetrową halabardą. Powiadam wam - poezja. Gra obfituje w takie klimatyczne momenty, co można zauważyć choćby



po scenie seppuku popełnianego przez osaczonego wrogimi wojskami Daimio. Klimat, panowie i panie, klimat po raz wtóry! A całość okraszona nastrojową i doskonale dobraną muzyką. Przyznać trzeba, że impreza światło-dźwięk wyszła twórcom gry naprawdę przednio i nie będziemy się nad tym dłużej rozwodzić.

Teraz sprawa najważniejsza - do gry włączono edytor map. Tak, to prawda. Całkowicie funkcjonalny i doskonale prosty w obsłudze edytor map pola bitwy. Dzięki niemu możemy stworzyć własne albo zmodyfikować już istniejące mapki. A jest ich coś około 110 sztuk. Nieograniczona wyobraźnia i prosty jak obsługa cepa do ryżu (nunczaka?) interfejs edytora to jedyne rzeczy, które stanęły na przeszkodzie kreatywności gracza. Powiem jedno: to jest naprawdę wartościowy dodatek.

Reasumując - gra jest warta praktycznie każdego pieniądza. Doskonale jest nie tylko dodatek - cały szereg udogodnień sprawia, że gra naprawdę zasługuje na swój tytuł - Warlord Edition. Dołączony do gry, liczony w setkach stron podręcznik zawiera nie tylko wskazówki taktyczne, ale całą historię Japonii w okresie wielkich wojen. Dowódcy, wojska, miejsca bitew - wszystko opisane w detalach, bardzo przystępnym językiem, czyta się jak dobrą książkę. Jedyna gra, która miała tak bogate i fachowo zrealizowane zaplecze, to Harpoon - symulator wojny morskiej sprzed lat około ośmiu czy dziesięciu. Nie dziwie się, że wspominam tę grę, ale część podręczników i dodatków do niej pisał nie kto inny, jak sam Tom Clancy. Teraz mamy podobną sytuację z jakością wykonania. Szkoda tylko, że tak dobre dodatki ukazują się w grach raz na dziesięć lat...

Koniec końców, gra nadal jest świetna. Kawał porządnej roboty wykonanej przez twórców gry, nadal zdumiewa - czekam tylko na część drugą Szoguna. Może, kto wie, spotkamy się nie w Japonii, a w miejscu Wojny Secesyjnej czy Wojen Napoleońskich? Tego sobie i wam wszystkim z całego serca życzę i radzę już teraz odkładać kasę. Naprawdę warto.

9

**Producent:** EA **Dystrybutor:** IM Group **Internet:** [www.totalwars.com](http://www.totalwars.com) **Wymagania:** P 266, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX **Akcelerator:** po co?

**klimat:** ☒ **muzyka:** ☒ **grafika:** ☒ **grywalność:** ☒ **kampanie:** ☒ **słowem, wszystko!!!**

**mogłoby być więcej nowych jednostek...** ☒ **i gdzie jest, do diabła, Richard Chamberlain!???** :)

INFO

# VIETNAM 2

## Special Assignment

GATUNEK: FPP

ELD "RavenClaw"

Fani gier FPP przeważnie dzielą pojawiające się shootery na trzy kategorie. Pierwsza z nich to shootery kultowe, tytuły znane nawet komputerowym laikom. Do tej kategorii z czystym sumieniem można zaliczyć Kwaka, Unreala, Duke'a czy Doom. Troszkę niżej w hierarchii stoją strzelanki, którym poświęca się kilkanaście nocy, a potem zapomina, czyli gra się fajnie, lecz po ukończeniu już się do nich nie wraca. Do tej szufladki wrzuciłbym chociażby Kiss czy Requiem. Wreszcie na samym dole shooterowej drabinki znajdują się gry niskobudżetowe w pełni nieudane i niespełnione ambicje miernych programistów. Wśród shooterów tego typu znalazła się pierwsza część gry Vietnam, którą mniej więcej rok temu Yasiu bezlitośnie zbeszał.

Vietnam nie tylko w CDA otrzymał niepocholebne recenzje. Dlatego mocno się zdziwił, gdy do redakcji dotarł egzemplarz sequela. Czyżby panowie z Value Soft niczego się nie nauczyli, nie wyciągnęli ze swej porażki żadnych wniosków? Najwyraźniej tak, gdyż Vietnam 2 to gra równie kiepska jak pierwowzór. Jeśli nie gorsza, zważywszy na czas, jaki upłynął, i dewaluację naszego wskaźnika ocen. Ręce opadają podczas gry w Vietnam 2, toż to jest istna katorga! Ale może zacząć wyliczanie swoich żalów od początku.

Tytuł gry mówi w zasadzie wszystko. Znowu wcielamy się w bohatera żołnierza niezłomnej Armii Stanów Zjednoczonych i tradycyjnie naszym zadaniem jest spacyfikowanie zajętych przez Vietcong terenów Wietnamu i Kambodży. Do dyspozycji mamy M 16, AK 47 (popularny kałusznik), M 60, bazookę, granaty, a nawet tuk. Ot, taki podręczny arsenał, bez którego prawdziwy amerykański twardeł nie rusza się z domu rano po świeże donuty do sklepu czy też nie otworzy pudełka z platkami śniadaniowymi. Tak uzbrojony bohater bez kompleksów przemierza wietnamską dżunglę, bagna, podziemne korytarze, miasteczka itd.

Autorzy gry wysilili się do tego stopnia, że w te malownicze sceny wrzucili trochę wrogów, których zadaniem teoretycznie jest ukatrupienie samotnego łowcy spod znaku gwiazdowego sztandaru. Piszę teoretycznie, ponieważ zachowanie bojowników Vietcongu co najwyżej może rozśmieszyć i spowodować zgon w wyniku pęknięcia ze śmiechu. Panowie w słomkowych kapeluszach z zacięciem godnym lepszej sprawy pchają się pod lufę lub twardo stoją w miejscu gotowi na przyjęcie kuli, ewentualnie klęczą jak piskarze czekający na zdjęcie przed ważnym meczem. Istna rzeź

nieminiątek. I żadnej przyjemności, bo z czego się cieszyć? Ze strzelania do nieruchomych celów? Och, przepraszam. Zapomniałem, że sporadycznie w kierunku bohatera biegają Wietnamczycy obwiązani materiałami wybuchowymi z zamiarem popełnienia samobójstwa. Takie małe urozmaicenie tej piekielnie nudnej gry.

Jedynie godne uwagi i sprawiające jako taką satysfakcję momenty to takie, gdy na naszej drodze stanie bunkier. Wówczas podkradamy się, wrzucamy do środka granat i ze złośliwym uśmiechem na ustach czekamy na "kaboom!". Kamikadze i bunkry to jednak jedyna i to dość wątpliwa atrakcja Vietnamu 2. Poziomy są małe i banalne niczym zasady gry w tetrisa. Nie idzie się tu zgubić, bowiem droga cały czas wiedzie na wprost. Pół biedy, jeśli tych poziomów było, powiedzmy, kilkaset, ale jest ich zaledwie dwanaście i ukończenie całej gry zajmuje kilkadziesiąt minut. Vietnam 2 to gra w sam raz, gdy w telewizji leci jakiś nudny mecz. Gracie, to znów zerkacie w telewizor i zanim mecz się skończy, gra jest już równie ukończona. Doprawdy sympatyczne posunięcie twórców tego wspólnego dzieła.

Chciałbym okazać choćby odrobinę litości omawiając oprawę audiowizualną Vietnamu 2, ale nie mam ku temu najmniejszych powodów. Graficznie mamy do czynienia z

grą spóźnioną o niemal dekadę. Quake, co ja mówię, nawet Duke Nukem 3D prezentował się wizualnie lepiej. Wszystko tu kanciaste, tekstury wzajemnie się przenikają, postacie to zlepek pikseli. Krótko mówiąc - koszmarnie. Tak się nawet zastanawiam, po co do grania w tak cienką gierkę wymagana jest aż Pentiumka II 300 z 64 MB pamięci i dopalaczem? Coś tak zażośnego IMHO powinno hulać bez problemu na 486. Najwidoczniej programiści postawili sobie za cel dorównać choć w jednej kategorii światowym standardom. Wypada żałować, że stało się to w kategorii wymagań sprzętowych.

Panowie od dźwięku natomiast próbowali popisać się poczuciem humoru i nasz bohater jest równie gadatliwy jak sławny Duke. Tyle że gadki w Vietnamie 2 nie są zupełnie zabawne, a i ton brzośny bohatera jest jakiś nijaki. Podobnie jak trzask kałusznikowa, plusk wody pod nogami czy jęki umierających żołnierzy Vietcongu. Najlepiej jest chyba wyłączyć głośniki, aby się nie denerwować.

Trochę się dziwię producentom gier. Dlaczego temat wojny w Wietnamie jest tak skrzętnie pomijany (albo partaczony)? Poza boskim Lost Patrol sprzed kilkunastu lat nie ma chyba żadnej DOBRE gry o zmaganiach w wietnamskiej dżungli. A przecież filmy o tej tematyce cieszą się dużą popularnością, jest z pewnością sporo nimi zainteresowanie. To chyba jednak nie moje zmartwienie, choć chciałbym się doczekać remake'u Lost Patrol.

Szczerze radzę unikać Vietnamu 2 - jak napalmu.

# 3

Producent: Value Soft ■ Dystrybutor: nieznany ■ Internet: <http://www.value-soft.com/products/vietnam2.html> ■ Wymagania: PII 300, Win 95/98/2000, 64 MB RAM, 4xCD, karta dźwiękowa ■ Akcelerator: wymagany

hmm, dzieje się... w Wietnamie? grafika sprzed kilku co najmniej lat ■ beznadziejny AI kompa ■ idiotyczna oprawa audio ■ za krótkie ■ cała reszta



GATUNEK: RPG

# Baldur's Gate II: Tron Bhaala

StrangeOne

Zakończenie największej sagi w dziejach RPG na pecetach wreszcie ukazało się w języku polskim! Cieszyć się zatem i radujcie, albowiem dane wam będzie wypełnić starożytną przepowiednię bez przewyższania potrzeby biegłej znajomości języków obcych! A że w dodatku cena jest bardzo zachęcająca, pudełko piękne, a breloczkiem oczy mamiące - cóż, jeśli jeszcze Tronu Bhaala nie macie, czym prędzej zakupy odpowiednie poczynić i błędy swe naprawić!

Nie ukończyć cyklu Baldur's Gate to jak... jak... a zresztą! Brak mi po prostu słów, by takie barbarzyństwo określić, bo jeśli ktoś gry fabularne lubi, taka myśl nawet mu przez głowę nie przejdzie! Złazłbyś że do datki w wersji polskiej nie dość, iż zawiera 40 godzin dodatkowej gry, tak jak wersja angielska, to jeszcze w pudełku (design pudełka jak w przypadku Baldur's Gate II, choć różni się kolorem) dostajemy breloczek z logo BGII, a całość kosztuje nas jedynie 79 złotych. Fakt, można znaleźć pełne gry, które będą od tego dodatku - wymagającego przecież pełnej wersji gry - tańsze, ale jeśli chodzi o zawartość... Cóż, Tron Bhaala to przecież ostatnia część cyklu! Niemal trzecia! Do rąk dostajemy bowiem dodatkową lokację, nowe questy, przedmioty, czary i modlitwy, rozwijane są wątki zapoczątkowane w poprzednich częściach sagi (w tym również i mroczne z części drugiej), a w finale dane nam będzie raczyć się godnym zwyciężeniem 250 godzin gry. Jeśli to nie jest dla kogoś wystarczającą zachętą, to już naprawdę nie wiem, czegoż więcej można by oczekiwać!

Tym bardziej że pod względem oprawy dodatek ten - mimo iż zbyt wielu nowości w tej materii nie wnosi - stoi na bardzo dobrym poziomie! Bo choć teoretycznie najwyższą rozdzielczością gry jest 800 x 600, wystarczy włączyć (w opcjach, a nie magicznych plikach konfiguracyjnych) jedną opcję, i hulać dusza! Można grać nawet i w 1600 x 1200! A że gra potrafi skorzystać z paru dobrodziejstw oferowanych przez akceleratory 3D (mimo iż generalnie jest to przecież gra 2D), efekty co poniektórych czarów po prostu kopią w tyle!

Także i wygląd nowych lokacji potrafi dać wiele do myślenia. Nowe mapy są po prostu ładne! A że dodatkowo można się do nich od razu dostać (importując drużynę z BGII lub też zaczynając dodatek nową postacią w okolicach 18 poziomu - choć w tym przypadku nie mamy co liczyć na kontynuację wątków między postaciami), niecierpliwie będą z tego dodatku dużo bardziej zadowoleni niż z nowego dodatku do Diablo II, gdzie - by dostać się do nowej planszy - trzeba wpiąć przez wszystkie stare. I tutaj taka możliwość również istnieje, ale nie ma problemów, by pójść na skróty.

Cóż jednak można powiedzieć o samym spolszczeniu? Przede wszystkim, jak na CD Projekt przystało, jest to spolszczenie całkowite. Od instrukcji, poprzez pudełko, do całej gry z dialogami. W dodatku głosów użyczyli ci sami aktorzy, co w poprzednich częściach cyklu. A ponieważ są to profesjo-

nalisci najwyższej próby, więc postacie przemawiają do nas głosami nie tylko dobrze znanymi, ale i oddającymi sytuację czy nastrój. Poza tym postarano się również o zachowanie efektów specjalnych zastosowanych w wersji angielskiej, dzięki czemu taki na przykład "wożny" w naszym (znaczy się głównej postaci) planie ma równie piskliwy głosik co w wersji angielskiej!

Także i do tłumaczenia tekstów za bardzo przyczepić się nie można, aczkolwiek wypada ono stosunkowo najgorzej. Nie dlatego jednak, że teksty są w tej części sagi "polskawe"! Problem jest dużo bardziej prozaiczny, a leży w korekcie. Znaczący się w jej niedokładności, przez co od czasu do czasu traktowani jesteśmy przeróżnej maści literówkami. Fakt, nie jest to wada uciążliwa, zwłaszcza w porównaniu do często zdarzającej się składni żywcem przeniesionej z angielskiego, ale błędów tych ciężko nie zauważyć.

Poza tym, skoro już przy czepianiu się jesteśmy, przydałoby się również zrobić coś z ciągłym ustawianiem konfiguracji gry - bo przy "golej" instalacji BGII i Tronu Bhaala przy każdym jego uruchomieniu musimy przechodzić przez to samo okienko, mówiące, że to pierwsze uruchomienie i włączający się zaraz później program konfiguracyjny, a to nieco denerwuje... Ten sam problem miał zresztą i BGII, a że przygotowano do niego odpowiedni patch, można go więc było automatycznie instalować z Tronem Bhaala.

Dwa ostatnie niedociągnięcia to już czepianie się, ale niestety w niektórych okolicznościach dają się zauważyć: jakość wykonania breloczka (najlepiej to ona nie jest i prawdę powiedziawszy, pierwotne plany jego przypięcia do kluczy bardzo szybko skończyły się niepowodzeniem) oraz problemy w Windows 2000. Nie jest to może typowy system dla graczy, ale skoro problem z NPC-ami, z którymi nie można porozmawiać, jest w wersji angielskiej przez odpowiedni patch korygowany - jego brak w wersji PL trzeba uznać za wadę.

W sumie nie są to jednak wady nadmiernie uciążliwe (chyba że ktoś ma tylko Windows 2000...), przez co ostateczna ocena wersji PL to mimo wszystko ośmiemka.

POLONIZACJA

# 8

Producent: Black Isle ■ Dystrybutor: Interplay/CD Projekt ■ Internet: [bg2.cdprojekt.com](http://bg2.cdprojekt.com) ■ Wymagania: PII 266 MHz, 32 MB RAM, Win 95/98/ME/2000 ■ Akcelerator: polecany

generalnie dobre spolszczenie ■ Klimatyczne pudełko ■ z breloczkiem w środku ■ no i ta gra super! ■ literówki ■ w kółko trzeba ustawiać konfigurację ■ problemy w Windows 2000 i brak patcha w wersji polskiej ■ nie najlepsza jakość breloczka



# INFO

# Necronomicon

*The dawning of darkness*

## El General Magnifico

Firma Wanadoo postanowiła nas systematycznie straszyć, bo po serii przygód niejakiego Harkera, który niszczył zadunajskie krwopijcze paskudztwa, postanowiła nas uraczyć grą opartą na motywach powieści H.P. Lovecrafta.

Raz zresztą pisałem już o tej grze, rodzi się więc pytanie, czemu teraz mamy jej poświęcać kolejne szpalty? Rzecz w tym, że firma Lemon Interactive zrobiła lokalizację, czyli mówiąc po ludzku, spolszczenie programu. Od razu powiem, że spotkała mnie najmielsza niespodzianka. Jaką mi zrobiono w tym roku. Spolszczenie jest bowiem bardzo dobre. Można by się, co prawda, spierać w sprawie intonacji, jakimi niektóre kwestie wygłaszają lektorzy, ale nie jestem profesorem Bardinim i nie będę ocenił aktorstwa (na mój rozum - bardzo dobrego) lektorów. Dostanę dyktando, że wygłaszane przez bohaterów gry kwestie są świetnie rozumiane i gra się naprawdę z dużą przyjemnością (oczywiście, jeżeli ktoś lubi gry inspirowane twórczością Lovecrafta).

Szczególnie zaskoczyło mnie to, że twórcy wersji polskiej zadali sobie trud przetłumaczenia wszelkich pism, listów i dzienników, a także

### Streszczenie fabuły

Wcielił się w niejakiego Williama Stanton, młodego człowieka z detektywistyczną żyłką, który ma wyjaśnić tajemnicę dziwnego zachowania się pacjenta doktora Egletona. Pacjent nazywa się Edgar Wycherly i jest przyjacielem Stanton, a jego zachowanie w istocie jest dziwne. Ostatnio zajmował się tajemniczymi sprawami związanymi z jego pradziadkiem, ten zaś - jak przystało na dzentelmana z Nowej Anglii, trudnił się po trochu wszystkim. Był więc piratem, handlował niewolnikami, zajmował się przemytem (co prawda, kiedy zasadzili się na akcyzniczy, w ładowniach jego statku znaleźli tylko kilka trumien z egipskimi mumiami - a handel mumiami pod ni jakie paragrafy nie podpada - chyba że necro(nomo)filii? :)). Jednym słowem, prowadził żywot urozmacony i dobrze sobie zasłużył na serdeczną nienawiść sąsiadów. Jego prawnuk, zafascynowany nietuzinkową przecież osobowością przodka, postanowił nieco rozjaśnić otaczające imię pradziadka mroki i wpakował się w sytuację, o której rzec, że jest niemiła, to duże niedopowiedzenie. Prowadząc grę dowiesz się w istocie, że bywają tajemnice, których lepiej nie tykać.



treści artykułów gazetowych, z jakimi przyjdzie graczowi mieć do czynienia. W dodatku zrobili to nie pod postacią tłumaczeń w dole strony - co byłoby rozwiązaniem najprostszym z możliwych - ale po prostu pięknie i kaligraficznie wypisali polskie teksty w angielskie listy. Jest to oczywiście rozwiązanie dyskusyjne - bawi mnie nieco, kiedy czytamy po polsku treść listu, jaki w XVIII-tym wieku pisał do brata kupiec z Nowej Anglii, przyznając jednak, że idąc tym tropem należałoby odsądzić od czci i wiary Boya-Zelenskigo. Panowie z Lemon Interactive popisali się rzadką konsekwencją - i za to należą im się od wielu polskich graczy serdeczne dzięki. Zazwyczaj w recenzjach bywam zgryźliwy, jak sztuczna szczeka magnata finansowego, ale to, czego dokonali ludzie z L.I., zasługuje na najwyższe pochwały.

Można by oczywiście mieć zastrzeżenia do samej idei lokalizacji - ja osobiście uważam, że konieczność takiego opanowania "lengłydu", by swobodnie grać, jest potężnym bodźcem,



którego siły nie sposób przecenić. Wielu moich redakcyjnych kolegów otwarcie przyznaje, że gdyby nie gry komputerowe, znalazłby "amerangielski" znacznie gorzej (a można?). Nie da się też zaprzeczyć, że nie wszystko da się spolszczyć. Powieści z cyklu "Forgotten Realms" w języku oryginału dało się jakoś

czytać, w polskim tłumaczeniu rzecz stała się gwałtem na dobrym smaku i kpina z rozsądku czytelnika, przy czym nie chodzi wyłącznie o jakość tłumaczeń. Pewne bzdury da się czytać tylko w języku, w jakim zostały napisane.

Tego typu rozterek unika się jednak po uruchomieniu Necronomiconu PL. Lokalizacja jest tak dobra, że gracz ma złudzenie, iż grę od razu zrobiono po polsku. I tak właściwie ma być - lokalizacji właściwie nie powinno się dostrzegać. A że reszta redakcji podziela moją opinię - gra dostaje 10 za spolszczenie! (Przypominam tylko, że ta ocena dotyczy wyłącznie jakości spolszczenia, a nie samej gry!)

### Polonizacja:

# 10

Producent: Wanadoo ■ Dystrybutor: Lemon Interactive tel. 022 666-1966  
Internet: www.lemon-interactive.pl ■ Wymagania: P 166 MHz, 32 MB RAM, Windows 95/98/ME ■ Akcelerator: nie trzeba

całość spolszczenia, nie będziemy się tu rozdrabniać...  
wad nie stwierdzono

INFO

# STEEL SOLDIERS

PL

## ELD \*RavenClaw\*

Przeważnie nie lubię mierzyć się z polskimi wersjami gier i to z dość oczywistego powodu. Ileż można znaków natraskać o tym, że literki w menuach mają ogonki, a instrukcja jest w ojczystym języku? Zdarzają się wprawdzie chlubne wyjątki, jak to ma miejsce w przypadku erpegów czy przygodówek, gdzie tłumacze i lektorzy mają prawdziwe pole do popisu, ale po kiego lokalizować FPP, TPP czy tego typu gierki? Podobnie ma się sprawa z większością erteesów, ale na szczęście nie w przypadku Steel Soldiers PL.

Trzeba obiektywnie przyznać, że osoby odpowiadające za lokalizację i pracując przy Steel Soldiers mogli naprawdę się wykazać, bowiem - wbrew pozorom - lokalizacja Steel Soldiers to było prawdziwe wyzwanie dla sztabu ludzi. W grze roi się od filmików, gadek bohaterów i jednostek, a ekran jest zasłany olbrzymią ilością menuów (które oczywiście można ukryć). Tym większe brawa należą się ludziom z LEM za to, że podczas testowania Steel Soldiers PL nie wyłapałem żadnych większych buraczków. Może jedynie czasami tekst wyświetlany na ekranie nie zgadza się z tym, co słyszymy, ale to, po pierwsze, drobiazg, a po drugie, wina leży po stronie zachodniego producenta, który już po nagraniu tekstów mówionych polecił zmienić niektóre napisy widoczne na ekranie. Czy to jednak ma jakieś znaczenie? Według mnie nie, bo ja nie mam podzielnej uwagi i zwracam z reguły uwagę na to, co słyszę lub piszę, a nie na obie rzeczy naraz.



Oryginalnie gra ta jest naładowana potężną dawką humoru, i to udało się na szczęście przenieść do polskiej wersji w stu procentach. Steel Soldiers PL emanuje świetnym, choć nie zawsze wyszukany żołnierskim humorem. No ale taki właśnie jest "dowcip koszarowy" i trudno, żeby się skrzył wyrafinowaną głębią skojarzeń. Dowcipne dialogi, zwłaszcza w wykonaniu Z-eda, pełne są wyrazów powszechnie uważanych za żelazne, choć jak przypuszczam (z filmów, wszak wojsko mnie omięło), w żołnierskim slangu są one na

porządku dziennym. Zresztą pasują do gry - jakby nie patrzeć - o charakterze wybitnie militarnym.

Strona dźwiękowa wypadła więc doskonale. Ponownie nagrywaniem zajęło się to samo studio, co w przypadku Głupków z Kosmosu - i efekt jest równie perfekcyjny. Może z początku uszy gryzą głosy znane z gry w całkowicie innym klimacie, ale po kilku minutach gracz się



przyzwyczaja. Do gustu przypadł mi zwłaszcza tembr głosu lektora wcielającego się w postać Z-eda, który idealnie pasuje do specyficznego poczucia humoru bohatera. Aczkolwiek pozostałym lektorom również nie można absolutnie nic zarzucić.

Bardzo mi się podoba Steel Soldiers PL. Gra ta dzięki wielu komicznym dialogom po polsku stała się z pewnością bardziej grywalna, z większą przyjemnością spędza się godziny przed monitorem, choć przecież Steel Soldiers nie jest sama w sobie czymś wielkim. Zwykły ertees, tyle że z poczuciem humoru. I brawa należą się panom od lokalizacji za tak dobre spolszczenie. Zastanawiam się tylko, co by było, gdyby przetłumaczyć jeszcze tytuł Steel Soldiers na nasz ojczysty język? Pewnie najśmieszniejszy tytuł w historii polskiej komputeryzacji?

A co do oceny - nie widziałem jeszcze polskiej instrukcji, więc wolałem nie dawać 10-ki. Ale jeśli będzie spolszczona na podobnym poziomie co sama gra - to wtedy z czystym sumieniem dodam ten punkt.

### POLONIZACJA

# 9

Producent: ELD ■ Dystrybutor: LEM ■ Internet: bitmap-brothers.co.uk ■ Wymagania: P 266, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000 ■ Akcelerator: wymagany

brak literówek ■ dużo żołnierskiego humoru ■ bardzo dobrze podłożono głosy znaczących błędów brak

INFO



# Black Dahlia

■ Devi

**Elisabeth Short, Torso Killer, Eliot Ness... Piąta Kolumna, COI, FBI. Jest tylko jedna gra, z którą tak dobitnie kojarzą się wszystkie te osoby i organizacje - Black Dahlia.**

## Torso Killer

Pierwszy seryjny morderca w Stanach Zjednoczonych (miasto Cleveland). Z wielkim okrucieństwem zamordował 12 osób, po czym masakrował ich ciała przecinając je w pasie. Rzeźnik działał w latach 30 XX wieku. Sprawą jego schwytania zajął się nawet osławiony Eliot Ness, był jednak bezsilny. Desperacja doprowadziła go do tego, by zaarrestować setki bezdomnych włóczęgów, a także rozkazać policji śladowanie opuszczonych zakładów przemysłowych przecinających centrum miasta, gdzie najczęściej znajdowano ofiary (później owe zakłady zostały spalone). Wtedy morderstwa ustały. Do dziś mordercy nie ujęto.



z oficerów SS podziwiających jego zainteresowanie Teutońskimi Rycerzami. W centrum swojej fortecy urządził Himmler podziemny pokój pogrzebowy, zawierający basen i wydrążone kolumny. Jeżeliby któryś z jego 12 oficerów zmarł, jego popioły zostałyby umieszczone w urnie, a jego medalion (czy amulet?) byłby spalony w owej wydrążonej kolumnie.

Mistykcizm w grze jest wiele. Jim w czasie śledztwa odnajduje wiele miejsc kultu, gdzie czczono germańskie bóstwa bądź artefakty, zaczyna mieć dziwne, a często i przerażające sny, by ostatecznie odwiedzić w rzeczywistości świątynię, którą znał jedynie z hipnotycznego transu. Organizacją, z którą wiąże się najwięcej tego rodzaju przeżyć i która bez przerwy pojawia się w grze, jest tzw. Brotherhood of Thule. Bractwo to (podobnie zresztą jak w rzeczywistości, z tą różnicą, że nazywało się Thule Society) praktykowało dziwne rytuały oparte na mitologii germańskiej i nordyckiej. Członkowie bractwa uważali się za strażników pradawnych sekretów



być "grzecznym chłopcem" i nie narażać się (choćaby na kąśliwe uwagi zwierzcowników), ale wydarzenia zmuszają go do bycia bardziej stanowczym.

Początkowo również wszystkie wydarzenia wyglądają zupełnie normalnie, o ile można tak nazwać działania wojenne i szpiegowskie. W każdym razie nie ma w nich nic nadnaturalnego. Elementy mistyczno-okultystyczne pojawiają się później, właściwie nie wiadomo konkretnie kiedy. Mistyczne wydarzenia przewijają się przez większość gry. Nic dziwnego, bowiem fabułę oparto również na doniesieniach o zaangażowaniu oficerskiej kadry niemieckiej w dziwaczne mistyczne obrzędy. Wiadomym jest, że wielu ludzi z otoczenia Furera fascynował okultyzm, astrologia i nordycka mitologia. Wiadomo także, że ci sami ludzie odprawiali dziwaczne pragermańskie rytuały. Wiele ludzi podejrzewało, że to właśnie za sprawą okultyzmu Hitler doszedł do władzy i odniósł tyle zwycięstw, że bez sił nadprzyrodzonych nie byłby w stanie tego dokonać.

Człowiekiem, którego najczęściej łączono z okultystycznymi aspektami nazizmu, był Heinrich Himmler. Himmler miał obsesję na punkcie dawnej germańskiej organizacji, jaką była Teutonic Knights (Teutońscy Rycerze), a także dziesięciowiecznego monarchy Heinricha the Fowlera. Osobiście uważał, że jest kolejnym wcieleniem dawnego władcy, czemu dał wyraz przebudowując swój zamek tak, by wyglądał jak za czasów Henryka. Na gruncie zawodowym jego fascynacje uwidoczniły się poprzez uformowanie elitarniej grupy składającej się



rasy aryjskiej. Bractwo Thule przekształciło się później w NSDAP, a krótko przed tą zmianą na liście członków stowarzyszenia znalazł się jeden nowy: Adolf Hitler.

Autorzy Black Dahlia i zgrabnie połączyli rzeczywiste wydarzenia z fikcją. Często ciężko jest odróżnić prawdę od zmyślenia. Najbardziej chyba zręcznym połączeniem jest pojawienie się sprawcy wszelkiego zła w grze (Dick Winslow - agent FBI) jako mordercy Beth. W grze spotykamy samego Torso Killera, przedstawione są miejsca kaźni jego ofiar, narzędzia tortur. Spotykamy również osławioną Elisabeth Short. Jak się później okazuje, widzimy ją ostatni raz przed jej śmiercią (podobnie zresztą jak w rzeczywistości: w tym samym barze tego samego hotelu).

Ciekawą rzeczą jest również sama Black Dahlia. Tutaj nie jest ona ową nieszczęsną kobietą, a przedziwnym kamieniem, który jest celem poszukiwań Jima i za którym zjechał prawie cały świat. Jest on czarny, połyskliwy i ozdobiony runami. Jak się okazuje podczas gry, odpowiednia ceremonia (wymagająca 18 ofiar - 9 chłopców i 9 dziewcząt) może sprawić, że człowiek, który ją posiada, zyska ogromną władzę. Pomimo początkowych przypuszczeń, jakoby był to jedynie przedmiot potrzebny do niegroźnych obrządków, okazuje się, iż sama Dahlia jest przedmiotem iście przesyconym złem. Wystarczy choćby obejrzeć zakończenie - to, w którym wybierzemy zabicie Winslowa (jest bowiem kilka różnych "the end of the game"). Swoją drogą, oba zakończenia w Dahlia są dość przewrotne. Teoretycznie jedno jest dobre, drugie złe, gracz przyłącza się do kogoś lub nie. Ale to, co wydaje się dobrem, w rezultacie kończy się dla Jima niezbyt ciekawie. A drugie zakończenie, które teoretycznie powinno być dobre - jest chyba jeszcze gorsze. Zresztą... zobaczcie sami. Gwarantuję, że się zdziwicie!

Gra jest typowym filmem interaktywnym. Wykonanie zadania lub rozwiązanie zagadki rozpoczyna kolejny film. Jedynym odstępstwem



od schematu jest ilość zagadek, których jak na ten właśnie podgatunek przygodówek jest naprawdę wiele. Różnią się poziomem trudności, co sprawia, że ciężko jest określić wiek graczy. Musi być on chyba jednak dość wysoki także z innego powodu. Niestety, gra nie została zlokalizowana, a duża część dokumentów i dialogów wymaga dobrej znajomości języka angielskiego. A i klimat samej gry, jak i niektóre wydarzenia sprawiają, że adresowana jest raczej do odbiorcy pełnoletniego.

Aktorzy grający w Black Dahlia (między innymi Dennis Hopper jako Walter Penty) świetnie wykonali swoją pracę, dlatego grać w BD powinni przede wszystkim zapaleni kinomani. To po prostu przerywany koniecznością wykonania zadania film, który ogląda się z zapartym tchem i z niecierpliwością czeka na dalszy ciąg wydarzeń.



Jednak w BD urzeka nie tylko realizm i gra aktorów. To, co jest w niej najcenniejsze, to precudowna muzyka, nad którą rozwodził się już niejeden redaktor. Rzeczywiście, jak napisał niegdyś Gemini, są momenty, w których zapomina się o grze, przylapując się na skupieniu uwagi jedynie na muzyce. Podkład muzyczny nadaje klimat grze, odzwierciedla to, co dzieje się na ekranie lub po prostu ostrzega.

Następna rzecz, nad którą można by się rozwodzić bez końca, to perfekcyjnie wykonane wnętrza pomieszczeń. Projektanci, scenarzyści i graficy zadbałi o to, aby wszystkie przedmioty: od gazet, poprzez telefony, aż po meble (przyjrzyjcie się stołowi w Raven Room!), były jak najbardziej podobne do oryginałów. Spędzili setki godzin nad poszukiwaniami faktów i przedmiotów ukazanych w BD.



Gra ma niezaprzecalnie mnóstwo plusów, do pewnego momentu jest wręcz bez skazy, ale jedna rzecz, która mnie w niej uderzyła, to ogromna ilość krwi w końcowych epizodach. Przez długi czas jest to niezwykle ciekawy i wciągający kryminał, po czym staje się przerażającym horrorem, który traci swój mistyczny urok. Ostatnie płyty przypominają mi Phantasmagorie 2, koszmarny, krwawy horror.

Dla tych, którzy w BD nie grali, jest to pozycja z pewnością warta polecenia. Gros faktów w niej zawartych sprawia, że wydarzenia nabierają niebywałego wręcz realizmu, często nawet ma się wrażenie, że to już nie gra, a... rzeczywistość.

## Elisabeth Short a.k.a Black Dahlia

Urodzona w 1924 roku córka Phoebe i Celo Short. Gdy miała 5 lat, zniknął jej ojciec. Wiele wierzyło, że popełnił samobójstwo, on dał jednak znak życia prosząc żonę o możliwość powrotu. Bez powodzenia. Beth jako mała dziewczynka uwielbiała oglądać z mamą filmy, jej największym marzeniem jeszcze jako dziecka była kariera filmowa. W wieku 19 lat wyglądała na wiele więcej niż w rzeczywistości miała. Wyjechała do Vallejo w Kalifornii, by tam zamieszkać z ojcem. Nie została jednak długo - chęć sprawdzenia się przed kamerą zwyciężyła. Był środek stycznia roku 1947, gdy widziano ją po raz ostatni. Miała umówione spotkanie z pewnym mężczyzną. Jednak po wyjściu z hotelu nigdy już nie widziano jej żywej. 15 stycznia 1947 roku znaleziono jej nagie ciało, przecięte na pół, w opuszczonej parceli niedaleko Hollywood. Później sposób jego zmasakrowania podobny był do działań Torso Killera, początkowo jemu przypisywano winę za śmierć Elisabeth Short. Jednak ze względu na fakt, że nie atakował od 8 lat, zrezygnowano z tych domniemań. Mordercy nigdy nie znaleziono, a Beth stała się nieśmiertelną dzięki pewnemu dziennikarzowi, który w pośmiertnym artykule na jej temat nazwał ją Black Dahlia.



**Producent:** John Woo  
**Dystrybutor:** brak danych  
**Internet:** brak danych  
**Wymagania:** A-90, 16 MB RAM, Win 95, DirectX  
**Akcelerator:** nie

# Stereotypy postaci w grach

Ach, ta Lara... Setki graczy uważają ją za kobietę idealną. Mądra, wysportowana, wielokooka, zgrabna - czego jej brakuje? Jak pokazał sukces Tomb Raidera - ma wszystko to, co potrafi ściągnąć miliony graczy do sklepów - i o to chodzi!



Doomny Marine i jego wrogowie.



Ale Draka(n)! Toż to Rynn!



John Cooper - mocno zdesperowany.

Serious Sam z serious miną.

## NAPAKOWANY HEROS

Od kiedy bohaterami gier komputerowych mogli stać się ludzie, a nie trójkaty mające być statkami kosmicznymi, tudzież koła, będące pacmanami, najczęstszym zjawiskiem stał się conanopodobny heros, zwykle z wielkim gunem bądź jeszcze większym mieczem. Freud miałby tu niewątpliwie wiele do powiedzenia. Jednak to nie Conan zostanie w tym przeglądzie numero uno spośród sterydowców.

Bez niespodzianek - tytuł ten dostał już wcześniej Książę, czyli sam Duke Nukem! Jego sukces nie polega tylko na tym, że wygląda jak Schwarzenegger pod wielką lupą - w przeciwieństwie do tego ostatniego ma on spore poczucie humoru i duży dystans do swojej osoby. Takiego bohatera rzesza maniaków komputerowych potrzebowała. Silny, dowcipny ("what a mess"), elokwentny ("Shake it, baby!"), umiejący zagadać do kobiety ("Wanna dance?") i utalentowany ("Boorn to be..."). Poza te miejsca już nie tak łatwo zapamiętać. Niby takich bohaterów było na pełzki, ale mało wśród nich tak wielkich indywidualistów.



Jednakże nie powinniśmy zapomnieć o takim marinerze z Doom, samotnym w podłym i brutalnym świecie. Brak mu autoironii, ale mało kto by miał poczucie humoru w jego sytuacji.



Trzecią "nagrodzoną" postacią będzie - tu niespodzianka - Cutter Slade. Mało kto go pamięta, gdyż w robieniu światowej kariery przeszkodził mu tylko fakt, że był bohaterem mało popularnej w Polsce gry, Outcast. Tradycyjny heros w realnym świecie? Niby banalne, ale jakże chwytliwe! No i te cudowne, paskudnie pomarańczowe spodnie!

Czwarte miejsce uzyskał - korzystając z nieobecności DNF - Serious Sam. Za sprytnie wejście.

I ostatnia już postać - żeby uniknąć podejrzenia, że gloryfikujemy tylko gry akcji w konwencji FPP/TPP, to John Cooper - bohater Desperados. Wielki, silny i nieuciekający przed wrogiem - i o to chodzi!

## POTWORY

Jakże niedoceniane! Mało kto zwraca uwagę na "mięso armatnie" - nikt go nie lubi, każdy od razu pociąga za spust, nie myśląc o tym, że po zabicu wszystkich stworów gry staną się nudne! Mały apel: oszczędzajcie potwory. W hołdzie im składam ten kawałek tekstu - aby nie czuli się urażone. Potwory, potrzebujemy was!

Pierwszym nagrodzonym będzie - wreszcie rzecz nieoczywista - Kabuto z Giants. Prezentuje on wszystko to, co porządny potwór prezentować powinien. Bardzo piękny w swej brzydocie, potęga i - kolejny ewenement - ślady myślenia! Tego przeoczyć nie można, złoty medal się należy!

Drugim potworem jest Rzeźnik z pierwszej części Diablo. Potężny, witający zawsze gracza z uśmiechem i miłym zaproszeniem: "fresh meat". Jest jednocześnie dość tępy, ale bardzo trudny do pokonania - a to dla potwora spora zaleta, toteż drugie miejsce w pełni zasłużone.

Trzecie miejsce może budzić kontrowersje, ale wybaczenie - nie mogłem się powstrzymać. Alexis Sinclair zdecydowanie bardziej pasuje do rubryki o potworach aniżeli o kobietach. Co mnie najbardziej zdziwiło to to, że w finałowej scenie Sin (jeśli ktoś właśnie gra i nie chce znać zakończenia, to niech od razu przeleci do następnego zdania) główny bohater porażony seksapilem Alexis pozwala jej uciec - widać bezgrzesznie jest wszędzie.



Czwarte wyróżnienie pójdzie już do absolutnie stereotypowego potwora - Cyberdemon z Doom. To chyba najbardziej potworowaty z potworów w tym opisie - bardzo klasyczny wygląd, pokrycie skóry, broń... Niedostępniony ideał.

I wreszcie ostatni potwór - będący jednocześnie bohaterem pozytywnym! Oryginał, nie da się ukryć, czyli Arkhan z Dark Earth w całej okazałości. Ten strażnik Świątyni Słońca na skutek truciźny stał się potworem. Mimo iż nie nadaje się na pozytywny przykład dla każdej młodej poczwary, gdyż cała gra polegała na przywróceniu Arkhanowi starej postaci, to jednak ze swojej potworności nie omieszczał korzystać - stając się ślicznie obrzydliwym i potężnym. Czegoż chcieć więcej?

## TOP 5!

1. Duke Nukem  
Materiał na idola niezły, jedynie tych sterydów mógłby trochę mniej brać...

2. Doom marine  
Twardziel, który uniósł arsenał, jakim pochwalić się nie może niejedna armia. Idol każdego, kto uważa, że świat jest przeciwko niemu.

3. Cutter Slade  
Za pomarańczowe spodnie!

4. Serious Sam  
Wiedziat, gdzie i kiedy wskoczyć.

5. John Cooper  
Mucznik macy i tyłu!

Honorowe wyróżnienie: Grouch  
Wielkie mięśnie, kwadratowa szczęka, wielkie mniemanie o sobie, mizerna inteligencja - ot, idol chuderlawych graczy!

## TOP 5!

1. Kabuto  
Potwory też potrzebują idola, sama Goldzilla nie wystarczy!

2. Butcher  
Może nie grzeszy inteligencją, ale dekorować wnętrza umie.

3. Alexis Sinclair  
Szkoda, że nie można było jej zabić w grze...

4. Cyberdemon  
Więcej takich potworów, a populacja bohaterów byłaby mniejsza.

5. Arkhan  
Zdrójka potwornego stanu, ale jaka klasa!

Na honorowe wyróżnienie zasługuje naturalnie Alien - ale jako że była to postać wykreowana oryginalnie dla potrzeb filmu, a dopiero potem zaadaptowana do gier, to wspominamy o nim poza konkursem.

## KOBIETY, TE KOBIETY...

Naturalnie, wszystkie piękne. Wszakże nie ma brzydkich kobiet - a jeśli ktoś tak uważa, to niech lepiej powstrzymuje się w artykułowaniu swoich myśli przy przedstawicieli płci pięknej. Jakkolwiek dziwne by się to więc wydawało - do tego gatunku należy wrzucić Alexis Sinclair - główną "złą" z Sin. Patrząc na nią, można dostrzec raczej wredną tęściową czterdziści lat wcześniej - seksapilu za grosz. Chyba że ktoś lubi się bawić brzydkimi lalkami. Niestety, kobiet jej pokroju pojawiło się mnóstwo - teraz się na nich zemścić i żadnej nie umieszczę na naszej top liście kobiet w grach. Pierwsze miejsce - znowu niestety bez niespodzianek: Lara Croft. Dlaczego niestety? Bo działam tutaj - przyznam się bez picia - wbrew sobie i pod presją. Wiem, że jeśli bym ją wrzucił na dolną półkę, fani by mnie znieśli z powierzchni ziemi. Zaznaczam jednak, że tytuł przyznaję pierwszej Larze - tej z 97 roku. Bo jak później zaczęła jej prać mózg i powiększać piersi (gdyby nie wyprali jej wcześniej mózgu, to by się na to biedaczka nie zgodziła!), to straciła dla mnie komputerową kobiecość.

Na drugim miejscu (zafuję, że nie na pierwszym) już takich dylematów nie miałem - zdecydowane drugie miejsce należy się Cate Archer z No One Lives Forever. Słodka zemsta za



Jestem Lara. Lara Croft.

dziewczyny Bonda - tym razem bohater gry o Bondzie to... kobieta. I to jaka! Inteligentna, błyskotliwa, ale jednocześnie zrobiona na typową seksbombę z lat 60. Czapki z głów, panowie!

Trzecia nagrodzona już nie jest tak wyrazista. Rynn z Drakana miała być odpowiedzią na Larę - również mądra, długonoga, bez anomalii przyrodniczych - normalna, spokojna kobietka, oby takich więcej. Na czwartym miejscu pojawiła się wreszcie postać spoza gier akcji, April Ryan z The Longest Journey. Ta młodzianka (18 lat) dziewczyna niezwykle awansowała - już w tak młodym wieku stała się bohaterką naprawdę gigantycznej gry. Nawet mówiła sporo, choć większość dialogów przypomina raczej wywiady prowadzone przez tego, co na dachu Polśtu często łąduje (czyli coś w stylu: "Jestem kapitanem", April: "Naprawdę jesteś kapitanem? Tak po prostu?"). Pojawiła się w tym tekście głównie dlatego, że jest swoistym ewenementem - bardzo delikatna, w pełni pokojowo nastawiona do świata. No i ładna.

Ostatnią, ale nie najgorszą spośród tej piątki wyróżnionych postacią jest Elaine Marley z serii Monkey Island. Właściwie powinna się znaleźć piętro wyżej, ale niestety - swoista degradacja musiała nastąpić ze względu na to, że nie jest ona główną postacią w swojej sadze. Jednakże jej charyzma nie pozwala przejść obok niej obojętnie - usidla każdego, zarówno "potężnego pirata" Guybrusha, jak i twardziela LeChucka. Kończąc o kobietach, chcę jeszcze przyznać jedno honorowe wyróżnienie - głównie za poczucie humoru twórców. Pamiętacie bijatykę, Fighting Force? Otóż w instrukcji była charakterystyka postaci - w tym IQ. Nie muszę tłumaczyć, że w nawalanie to absolutnie nic nie zmieniło - po prostu chcę pochwalić ludzi, którzy dali jednej z bohaterów wynik... 240. Zabawne (przeciętny człowiek ma od 90 do 110, geniusze powyżej 160).

## TOP 5!

1. Lara Croft  
Ale tylko z pierwszej części!
2. Cate Archer  
Słodka zemsta za Jamesa Bonda - piękna, inteligentna i niezwykle ironiczna.
3. Rynn  
Nikt nie miał kłopotu z odróżnieniem jej od smoka.

4. April Ryan  
Młoda jeszcze, wyrobi się. Powinna czytać więcej książek i oglądać mniej talk-show'ów.

5. Elaine Marley  
Kobieta ze sporym pantoflem. I takimi bylantami nie gardzi! (A te, jak wiadomo, są najlepszymi przyjaciółmi kobiet).

Ponieważ w redakcji ten akapit spowodował gwałtowne dyskusje, dodajemy kilka fadnych kobiet, które naszym zdaniem również powinny zostać wymienione (kolejność mocno dowolna):

1. Annah (Planescape: Torment)
2. Julie (HM: FARK2)
3. Delphi (Giants)
4. Tifa (FF VIII)
5. Grace (G. Knight)
6. Mercedes (G. Fandango)
7. Viktoria (Thief II)
8. Alicja (American McGee's Alice) [\*]

[\*] - zdajemy sobie sprawę, że ona ma zaledwie 12 lat, ale jest w niej jakiś diaboliczno-demoniczny urok, prawda? A reszta dla wielu naszych czytelników jej wiek jest akurat w sam raz :).

## DOWCIPNISIE

Ostatnią w tym porównaniu grupą będzie ekipa rozśmieszaczy - czyli postaci zabawnych, dowcipnych - często niezdar, ale bardzo przy tym udanych. Nie ma się więc co dziwić, że tę część tekstu zdominują postaci z przygód. Otwierac stawkę będzie - bezspornie i niezaprzeczalnie - Guybrush Threepwood, bohater Monkey Island, o którym już wspominałem przy okazji opisu kobiet (nie dlatego, że jest kobietą, ale pantoflarzem). Z pozoru nieudacznik, uważający się za "mighty pirate", Guybrush potrafi bardzo miło zaskoczyć. Może i czasem fajtapa, ale obdarzony ponadprzeciętną inteligencją. Potrafi szyderczo odpowiedzieć, czy nawet dokończyć a vista piracką piosenkę - przywołując u gracza niekontrolowane wybuchy spazmatycznego śmiechu. Absolutny number one!

Numerem drugim, już nieco mniej spektakularnym - spokojnym, stonowanym i niekiedy śmiertelnie niepoważnym jest Manuel Calavera, bohater Grim Fandango (czyli dwa pierwsze miejsca obstarwił niezastąpiony LucasArts - i dobrze!). Jest on niemal przeciwieństwem Guybrusha - stonowany, obdarzony prześmiesznym, czarnym humorem trupiołowy amant - prywatny detektyw. Jak większość takich - i on wpadł w sidła kobiecej intrygi.

A skoro o kobietach mowa... Nasz kolejny, plasujący się na trzeciej pozycji bohater tylko o nich myśli, zdobywanie ich jest celem jego egzystencji. O kim mowa? Oczywiście, niezastąpiony Larry! Ten miły, niski i bruchaty playboy ma tylko jedną bolączkę - brak wielkiego portfela, który, jak powszechnie wiadomo, jest decydującym argumentem w większości ofiar niskich bruchatych playboyów. Musi więc radzić sobie na wszelkie inne sposoby - z pomocą gracza, naturalnie. A że wychodzi mu to bardzo różnie, ale zawsze śmiesznie - zabraknąć go



Czy jeśli występuje w grze o piratach to jest ona w pirackiej wersji?

tutaj nie mogło. Za to tak niską (?) pozycję dostał dlatego, że niektóre żarty prezentują nieco zbyt niski poziom - ale cóż, nikt nie jest - poza mną - doskonały.

Czwarte miejsce zdobył - wreszcie - ktoś z naszego podwórka. Teenagent może nie prezentuje klasy Guybrusha, ale nie rozśmiesza niczym poniżej pasa - dowcipy są dość inteligentne, a że potrzebny jest idol dla nastolatków, to taki Nasz szczęśliwy agent zawsze będzie lepszy niż jakiś Obcy.

Stawkę - i jednocześnie tekst - zamyka jedna ze wspanialszych postaci. Jeśli kogoś dziwi ostatnie miejsce dla Rincewinda, bohatera gier opartych na prozie Pratchetta - Discworld, to już śpieszę z wyjaśnieniem. O ile mag - nieudacznik mógłby nawet walczyć o pierwsze miejsce z Guybrushem, to postanowiłem potraktować go po macoszemu, jako iż bardzo duża część jego rozmów pochodzi z książek Terry'ego P. - więc nie są tekstami autorskimi twórców gry. Tylko dlatego wspaniały mag z ujemnymi zdolnościami magicznymi nie zdobył choćby srebrnego medalu.

Honorowe wyróżnienie należy się naturalnie Duke'owi, za wspomiane wcześniej komentarze, tudzież dystans do siebie i rzeczywistości.

## TOP 5!

1. Guybrush Threepwood  
Potężny poczuciem humoru, subtelnością i gracją - idealny model przedstawiciela humoru wyższych lotów.
2. Manuel Calavera  
Bohater czarnego kryminału - detektywu z wieloletnim humorem. Stereotyp, ale waga chwytliwy!



Może i nieudacznik, ale czemu wszystko mu się udaje?

4. Teenagent  
Agent z polskiej ziemi wyrosły - i do tego dowcipniejszy od Kłosa!

5. Rincewind  
Kulowa postać - zwłaszcza dla miłośników Świata Dysku. Nic dodać, nic ująć.

# PROZA ŻYCIA, czyli Bohater w stołówce i toalecie

**Bohater, jak sama nazwa wskazuje, duży i sprawny jest. Dzieje się tak głównie za sprawą zgrzebnego pozytywizmu szalejącego na poletku gier komputerowych. Jakoś rzadko wychodzą oni poza normę "zdrowego bysia". Bohater krzepki jest, jak nie ciałem, to przynajmniej duchem. Czyż zrobiono kiedyś grę o alkoholiku-weneryku, maltretującym psychicznie swoją konkubinę? Albo błędem jak nowoczesna pielucha hakerze, cierpiącym na hemoroidy oraz zwyrodnienie kręgosłupa? Nie, w każdym razie jeszcze nie. Gry czekają na swojego Zołę, co to wprowadzi wreszcie zdrową dawkę fizjologii w kolorowe i dopieszczane światy gier komputerowych. Tymczasem Bohaterowie mają się coraz lepiej.**

ukryliśmy cenny artefakt, od którego zależą losy świata, i nikt nie jest w stanie go obronić, bo cała drużyna, khem, khem, siedzi pod kaktusem i wydala?). I nie mówcie, że to wydumane, bo i was to może spotkać.

Gdyby tak połączyć oba nurty (dieta plus troska o wypróżnienie), otrzymamy raj dla miłośników symulacji i rzutów kostką! Przykładowo, Bohaterowie jedzą w



wyświetlają w tej grze, przy podanej liczbie godzin potrzebnych do przebycia określonego odcinka drogi, przy różnych rasach Bohaterów, a więc i dietach, przy różnych masach ciała (taki Minsc, a taka Iomen), a zatem i różnej ilości prowiantu potrzebnego danej osobie. Przy niewiadomym czasie, jaki może upłynąć drużynie w głębokich lochach (BG to nie cykl M&M, gdzie teleportacja magiczna dawno przekroczyła niezdrowy próg luksusu). Przy całym tym skomplikowaniu świata gry - czyż nie byłoby to udany pomysł? Bohaterów trzeba by poić, dbać o gust (jeden wegetarianin, drugi ma uczulenie na wieprzowinę, trzeci zaś kocha ryby), o świeżość jadła (moralne spada, gdy grupa żywi się przez tydzień suszonymi pyrami...), Więcej nawet, Bohater jak już zje, to musi wydalicić małe "co nieco". Ten aspekt jest totalnie ignorowany przez twórców gier. A jak znam życie, znalazłoby się wielu zwolenników planowania w tej dziedzinie. Gdzie - bo czyż można zanieczyszczać okolice obozowiska? Zatem Bohater musiałby iść grzeździć w okoliczne krzakki. I teraz rzut 3D6 na szanse spotkania tam Purplpacia Krzacznego, jeżeli udany, kolejny rzut 1D3 na szanse ugryzienia Bohatera przez Purplpacia Krzacznego w... (wiadomo w co, wszak u Bohaterów wszystko jest Duże, chociaż i tutaj można porzucić kostką, by wybrać, w co też ugryzie Bohatera Stwór, tudzież - co z tego potem wyniknie). Albo też grupowe plany strategiczne na wielodniową podróż - zapasy papieru toaletowego (liście, powiedzcie! A jak będą jechać przez pustynię?), punkty wypróżnień, czasy wypróżnień (a nuż, coś napada na wozy naszej drużyny, gdzie

XIV w. w Europie? Lubo koło 30-tki. A rycerze nie wyprawiali się na Beholdery. Smoki czy Kao-Tao.

Pewnym ratunkiem mogłaby być rozwinęta magia lecznicza, acz tylko na drobne rany. Czarem złamania się nie uleczy (magia wszak nie może być wszechmocna, bo stracił swoją rację istnienia). I tym samym gracz przez pół gry pucowałby i dmuchałby na swojego Bohatera, aby ten przetrwał żywy i bez infekcji choćby do właściwej wyprawy poza miasto. Prawdziwy koszmar zaczynałby się potem, w sytuacji kiedy każda ranka mogłaby postawić całą grę pod znakiem zapytania.

Aby nie było za łatwo, gra nie powinna dodatkowo pozwalać na użycie współczesnej wiedzy medycznej. Nie powinno się mieszać magii i nauki, bo jedno drugiemu przeczy (a w każdym razie - praktycznie eliminuje), logiczne byłoby zatem założenie, iż skoro mamy magię, to nie mamy medycyny na znanym nam poziomie. Zatem, w świątyniach Bohater tykałby bez zmruczenia oka jakieś świństwa (suszone płody szczurze, pająki czy mocz wielkiej Kapłanki), wierząc, iż mu to coś pomoże. Oto Ciemna Strona prozy Życia. Niestety, chcąc symulować życie w rozrywce, trzeba by schylić się po tak niegodne szczegóły. Nie wiem, czy to kiedyś nastąpi. Prawdopodobnie tak, jeżeli będzie chciało się sensownie emulować istoty żywe w grach RPG (i nie tylko, bowiem gry mają ostatnio ciekawą tendencję do unifikacji). Cała sfera fizjologii czeka na swój model dający zastosować się w grach. Wtedy naprawdę zrobi się ciekawie.

Świat magii to tylko jeden z możliwych wariantów rzeczywistości. Fascynujące eksploracje daje fantastyka. Zwłaszcza w zakresie zaburzeń i patologii. Fallout pokazuje mały przedsmak tego, umożliwiając Bohaterowi zostanie narkomanem (niestety, zupełnie nieszkodliwie, bowiem bardzo łatwo jest wyłeczyć się z tej przypadłości). Na temat tego, co umożliwiają dzisiejsze psychotropy do spółki z psychofarmacją (dziedzina czysto praktyczna i eksperymentalna, tak swoją drogą), powstają na ten temat grube



tomy (polecam małą próbkę, książkę "Kraina prozaka" Elizabeth Wurtzel albo dowolną książkę Kathe Koja). Szpikowanie się chemikaliami, eksperymenty z mieszaniami różnych psychotropów pod kątem skuteczności działania mózgu kiera łamiącego rządowe site'y - coś w tym stylu. Starożytny "Neuromancer" umożliwiał sprzedaż swoich organów i zabawę z nielegalnymi programami, potem nic nawet w połowie podobnego już nie powstało. Gdyby tak połączyć "Neuromancera" z narkotykami oraz solidną dawką psychiatrii - powstałaby cyberpunkowa gra-cudo. Z Bohaterem nie jak z czytanki dla dzieci, ale zwyczajnym, chemicznym degeneratem, jak na prawdziwy cyberpunk przystało.

Główną barierą stojącą przed powstaniem takich gier jest, jak sądzę, rynek zorientowany na nastoletnich graczy. Jeszcze - warto optymistycznie dodać - czasem, gry - jako takie - powinny zasymlować się jako "normalna" rozrywka (jak dziś kino czy książka), a więc wkroczyć (finansowo także) na obszar "dorosłego". Gdzie nie trzeba będzie maskować przemocy baśnią czy tzw. "stuszną sprawą". Gdzie pokaże się jedną prostą rzecz - cenę konsekwencji, jaką musi zapłacić charakter maniackalny (morderca, zabójca, złodziej, haker, Bohater), by być sobą. A także wpływ warunków społecznych (jedzenie, komfort życia, choroby, ból, lęk, samotność) na odbierany przez Bohatera świat, na przeliczone surowe dane liczbowe Bohatera, na jego cyfrowe istnienie. Poniekąd dodatkowa furtka do ciekawskich perwerwów chcących wszystko kontrolować, badać, zmieniać. Gry mogą tego dostarczyć. Taki zmierzch romantyzmu, poranek realizmu.

# Pomocna Dłoń

Hej! Od razu z góry i z dołu przepraszamy, że na CD w tym miesiącu NIE MA PD. Po prostu zabrakło dosłownie dwóch godzin. :( Za miesiąc, naturalnie, opublikujemy OBIE edycje PD. W skrócie przypominam też, że anonse wysyłamy albo e-mailem (na adres [pd@silvershark.com.pl](mailto:pd@silvershark.com.pl)), albo TYLKO na kartkach pocztowych na adres redakcji. Warto też zapoznać się z regulaminem PD (plik POCZYTAJ KONIECZNIE w każdej CD-kowej edycji PD), gdyż - przypominamy - anonse MUSZĄ spełniać pewne warunki wymienione w regulaminie, a te, które ich nie spełniają, nie mogą być opublikowane na łamach CDA.

## KONTAKT

Ze wszystkimi fanami metalu (Marilyn Manson, Metallica itp.) i newmetal (KoRn, Slipknot itp.). Dziewczyny w wieku 14-15 mile widziane. Piszcie na adres mailowy: [pawel\\_was@go2.pl](mailto:pawel_was@go2.pl). Odpiszę na 1 000 000%.

Nawiąż kontakt z ludźmi w wieku 18-23 lat, którzy interesują się grami (RPG i Strategie), programowaniem, tworzeniem grafik, przyrodą lub w ogóle chcą korespondować - [boromir@go2.pl](mailto:boromir@go2.pl).

Każdy, kto jest chętny do tworzenia gazetki o grach, humorze i o czymś innym. Zapisy: [mdudzic@interia.pl](mailto:mdudzic@interia.pl).

Cześć! Nazywam się Pymus i mam 18 lat, mieszkam koło Warszawy. Poznam miłą, inteligentną dziewczynę w wieku 18-19 lat, która lubi TV, Internet, komputery, RPG, RTS, hip-hop, Linkin Park, Limp Bizkit. E-maile ślijcie na adres: [crashon@wp.pl](mailto:crashon@wp.pl).

Skontaktuj się z osobami chętnymi do redagowania strony całkowicie poświęconej grze Baldurs Gate. Szukam ludzi w wieku ok. 14 lat. Strona jest już w Internecie. Mój adres: [kamin1@poczta.onet.pl](mailto:kamin1@poczta.onet.pl).

Cześć! Jestem Darek i mam 19 lat. Jestem maniakem gier komputerowych i poznam sympatyczną maniaczkę. Poza tym interesuję się: Dragon Ball'em - muzyką (trance-techno-dance) - filmem (s.f.) - sportem. Blisze informacje na e-mail: [subgoku@poczta.fm](mailto:subgoku@poczta.fm).

Chętnych do tworzenia strony internetowej o grach i nie tylko proszę o e-mail [kitp22@wp.pl](mailto:kitp22@wp.pl).

Nazywam się Maciek, mam 13 lat i jestem z Zamościa. Interesuję się Internetem, komputerami i tematami pokrewnymi. Twórczość pisarza J.R.R. Tolkiena bardzo cenię, uwielbiam zespół Pink Floyd. Chcę korespondować z każdym (pleć, wiek nie grają roli) o takich lub podobnych zainteresowaniach. E-mail: [macio.men@wp.pl](mailto:macio.men@wp.pl). Pozdrawiam, Maciek.

Nawiąż kontakt z fanami gry Championship Manager 2000/2001. Wiek i pleć obojętne - [raduko@go2.pl](mailto:raduko@go2.pl).

Mam na imię Marta i mam 17 lat. Lubię Simsy i gry, które mogą wydawać się przeznaczone dla dzieci. Nie pogardzę też puzzlami czy układankami. Chcę korespondować z każdym, komu nie przeszkadza, że szaleję za tatuażami (choć sama jeszcze nie mam). Uwielbiam muzykę czarnych, zwłaszcza hip hop i rap. Kocham moje podarte dzinsy i farbowane włosy. Chcę korespondować z kimś o podobnych zainteresowaniach i w zbliżonym wieku. Mój e-mail: [zababk@poczta.onet.pl](mailto:zababk@poczta.onet.pl).

Poszukuję textwriterów/grafików/koderów do tworzenia strony o grach (i nie tylko) lub o tematyce ukierunkowanej na jedną grę, np. Fallout etc. Szukam miłej dziewczyny, która interesuje się sportem, do korespondencji (wiek nieistotny). Templer; [Templer13@poczta.onet.pl](mailto:Templer13@poczta.onet.pl), [www.templer13.republika.pl](http://www.templer13.republika.pl).

Mam na imię Paweł i mam 17 lat. Mieszkam pod Warszawą. Poznam dziewczynę w wieku 15-19 lat. Mój tel. 060 148 58 67.

Maly, miły, nauczony czystości kudłacz (szczepienia, rodowód) przyjmie i odpowie na listy i mejle od ciekawych ludzi w celu kształcenia się w dziedzinie człowieczeństwa i ucztowania, czyli przede wszystkim poznania ludzi i ludzkości, głównie tej żeńskiej części, ale nie tylko. Miło, jeśli z Trójmiasta - [kudlaty36@wp.pl](mailto:kudlaty36@wp.pl).

Ludzie! Jestem właśnie w trakcie tworzenia bardzo oryginalnej i zaawansowanej graficznie strony w klimatach fantazy i s.f. Będą się na niej znajdować minigaleria oraz ogromny zbiór opowiadań fantastycznych i fantazy. I tu właśnie mam do was ogromną prośbę: jeśli umiecie napisać coś fajnego czy macie w swoich cyfrowych zbiorach jakieś opowiadki, to ślijcie je bezzwłocznie. :) Każdy tekst, nawet obraźliwy, wulgarny czy po rosyjsku, ale związany z tematyką strony zostanie tam umieszczony (fantazy). PS Chciałbym poznać miłą panią po 60, bez nałogów, nie odpowiadam na zgłoszenia z ŻK :))))). Mail: [Vexilla\\_Regis-Produdent\\_Interia@interia.pl](mailto:Vexilla_Regis-Produdent_Interia@interia.pl).

Nawiąż kontakt z maniakami (lub maniaczkami) komputerowymi - w sumie to z każdym (każdą) o podobnych zainteresowaniach (komputery, motocykle, życie). Pleć i wiek nie grają roli. Phoenix [red\\_phoenix@kki.net.pl](mailto:red_phoenix@kki.net.pl).

Nawiąż kontakt z wszystkimi fanami gier: Mortal Kombat, GP500, Last Bronx. Mój adres to [vip83@poczta.onet.pl](mailto:vip83@poczta.onet.pl). VIP.

Do ludzi, którzy interesują się programowaniem w C/C++ oraz Delphi, tworzących grafiki, animacje, programy, gry itd. Mój adres: [marusz.szym@interia.pl](mailto:marusz.szym@interia.pl).

Cześć! Mam na imię Kuba i mam 16 lat. Interesuję się muzyką, siatkówką, grą na gitarze oraz robieniem stron WWW. Chętnie poznam ciekawych ludzi z całego kraju. Mój e-mail: [jacob8@go2.pl](mailto:jacob8@go2.pl).

Pokoresponduj z każdym: [xmarcin15@wp.pl](mailto:xmarcin15@wp.pl). Pozdrawiam, Sani.

Z ludźmi programującymi w Delphi 2.0, w celu wymiany informacji. Adres: ul. Korfańskiego 2c/6, 59-400 Jawor, e-mail: [MielMar@pobox.com](mailto:MielMar@pobox.com).

Jeśli ktoś chciałby ze mną pokorespondować, niech śmiało pisze na adres: [aciek1@poczta.fm](mailto:aciek1@poczta.fm) Adam.

Grupa ludzi tworzących nowy zin komputerowy (gry, porady, sprzęt, solucje, emulacja, kąciki tematyczne...) poszukuje do współpracy ludzi z całej Polski. Nabór otwarty! Wszyscy chętni proszeni są o zgłoszenia na adres: [www.picek-sila.prv.pl](http://www.picek-sila.prv.pl). Każda para rąk się przyda (a także mile widziane dziewczyny) i na pewno każdy znajdzie coś w naszym zinie dla siebie. Zapraszamy!

Z fanami najpopularniejszej na świecie gry karcianej "Magic The Gathering" w celu wymiany kart. Szczególnie interesują mnie białe karty - [qbau@pobox.com](mailto:qbau@pobox.com).

Poszukuję dziewczyn do korespondencji na dowolny temat, i tak na niczym się nie znam. Zainteresowana? Pisz do dwudziestolatka na adres: [gonzo\\_0@poczta.wp.pl](mailto:gonzo_0@poczta.wp.pl).

Brzydki, przyszczytany, brudny nastolatek z zaniżonym poczuciem wartości szuka dziewczyny, która odciągnie go od komputera. Musi spełniać tylko jeden warunek: być z Zielonej lub okolic - [wesolly@interia.pl](mailto:wesolly@interia.pl).

Interesujesz się kulturą skejtową, komiksem, RPG lub Tolkienem? Na co czekasz?! Pisz do mnie! Moja skrzynka: [johnviking@poczta.onet.pl](mailto:johnviking@poczta.onet.pl). Viking.

Poznam - wirtualnie - kobietę odważną, z charakterem, śmiało patrzącą w życie. Jeśli masz bogate wnętrze, ponosi cię przygoda, a twoja buntownicza natura pomaga się czegoś więcej, napisz do mnie. Oferuję przyjaźń na całe życie. Adres: [asentiment@wp.pl](mailto:asentiment@wp.pl).

Cześć! Mam 15 lat i szukam przyjaciół. Napisz: [xdzikus15@poczta.onet.pl](mailto:xdzikus15@poczta.onet.pl).

Nawiąż kontakt ze wszystkimi, którzy grają w Jagged Alliance 2.5 - [dbgohan@interia.pl](mailto:dbgohan@interia.pl).

Poznam miłą dziewczynę w wieku 13-15 lat, najlepiej z okolic Środy Wilk. Mam na imię Mariusz i mam 13 lat. Piszcie na adres: [marusz.szym@interia.pl](mailto:marusz.szym@interia.pl).

Mam 13 lat, interesuję się sportem i komputerami. Osoby o podobnych zainteresowaniach niech wyślą mejla. Pleć nie gra roli, wiek - tak (ok. 13). Mój mejl to [koku3@wp.pl](mailto:koku3@wp.pl).

Poszukuję osób chętnych do tworzenia nowego serwisu o komputerach, grach i czymkolwiek innym, czyli: możesz sam założyć swój dział! Wiek i pleć nie grają roli. Chcesz wiedzieć więcej/pomóc przy serwisie, PISZ DO MNIE!!! [macio.men@wp.pl](mailto:macio.men@wp.pl).

Chętnie poznam miłą dziewczynę w wieku 14-15 lat (ja mam 15). Mile widziane zainteresowanie Internetem. (NIE MUSI BYĆ PIĘKNA!!!) Piszcie na maila: [pawlo007@interia.pl](mailto:pawlo007@interia.pl).

Wcale nie jestem szalona i nie jestem długonogą blondyną. Jeśli mimo wszystko masz ochotę do mnie napisać, to moja skrzynka jest do twojej dyspozycji. Mam na imię Ewa, lubię swojego pocziwego komp'a i czasem gramy sobie w Raidera lub Wormsy. Słucham przede wszystkim Depeche Mode - oprócz tego Metallicę i Hima. Uwielbiam lato i pizzę z ananasek. :) Czekam na maile - mój adres: [Deva@poczta.fm](mailto:Deva@poczta.fm).

Poznam inteligentną dziewczynę w dowolnym wieku i o jakimkolwiek wyglądzie. :) Adres: [exe@free.komrel.net](mailto:exe@free.komrel.net).

Nawiąż kontakt z osobami, które chcą nawiązać kontakt. Łukasz Skorupski, Kamińskiego 55a/28, 51-124 Wrocław. PS Chciałbym przeprosić osoby, które napisały na mój stary adres, a ja nie odpisałem. Właśnie się przeprowadziłem. Jeżeli jesteście nadal zainteresowani korespondencją, napiszcie do mnie na powyższy adres. Tym razem NA PEWNO ODPISZĘ.

## KUPIĘ

Poszukuję sterowników do modemu Request K 56 fax-modem bądź innych opartych na kości K 56 plex. Przemysław Stepien, Kurów 64, 27-540 Lipnik. Tel. 015 869 17 26.

Kupię dysk twardy, kartę graficzną PCI 3D (najlepiej np. nVidia, 3DFX, ATI). Adrian Tyrata, ul. Słoneczna 33/15, Skawina 32-050, e-mail: [adi15@wp.pl](mailto:adi15@wp.pl).

Kupię solucję gry - Larra 7. Cena do uzgodnienia. Łukasz Kaczmar, ul. Kochanowskiego 5, 11-200 Bartoszyce.

Kupię: Podwójne Kłopoty Buda Tuckera PL; Odyseja w Poszukiwaniu Ulissesza PL; Dracula: Zmartwychwstanie PL; Nowy Teenagent PL; Skaut Kwaternaster PL; Ultima IX-Ascension; Liath PL; Might and Magic VII i VIII PL; Rycerze Króla Artura PL; Escape from Monkey Island PL; Reah PL; Stupid Invaders (Głupki z Kosmosu) PL; Stunt GP PL; Pizza Connection PL; Pompei PL... i wiele innych gier, przede wszystkim przygodowych. Wszystkie w wersjach oryginalnych! Bartosz Zarancki, ul. Idzikowskiego 68 B/2, 42-522 Dąbrowa Górnicza, e-mail: [elrondek@poczta.onet.pl](mailto:elrondek@poczta.onet.pl) lub [elrondzik@poczta.onet.pl](mailto:elrondzik@poczta.onet.pl).

Każdą (oryginalną) grę związaną z żużlem, oprócz Speedwaya 99. Piotr Zieliński, ul. Powalińska 4/9, 85-791 Bydgoszcz, tel. 052 343 13 62.

Kupię oryginalne gry: Baldurs Gate 1 + Baldurs Gate 2. Taniol Bartek Maj, ul. Mariana 74, 41-500 Chorzów, tel. (032) 241 24 87, e-mail: [bem44@wp.pl](mailto:bem44@wp.pl).

# Terminator DVD

KONKURS

Już wkrótce, bo 26.09.2001, pojawi się na DVD kultowy film: Terminator.

Jest to wersja specjalna - dwudyskowa, która zawiera mnóstwo dodatkowych możliwości, tj.

- materiał o tym, jak powstawał film,
- komentarze twórców i aktorów (Jamesa Camerona i Arnolda Schwarzeneggera),
- oryginalne zwiastuny,
- reklamówki telewizyjne,
- galeria fotosów,
- ścieżka dźwiękowa 5.1.



## Z tej okazji ogłaszamy KONKURS

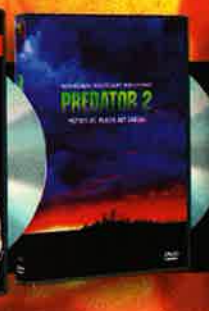
Wystarczy odpowiedzieć na trzy pytania:

1. Jaka firma stworzyła komputer, który wywołał wojnę atomową?
2. Podaj nazwę modelu Terminatora, który występował w tym filmie.
3. Jak miała na nazwisko kobieta, którą chciał zabić Terminator?

A następnie wysłać odpowiedź na kartce pocztowej lub mailem na adres redakcji (z dopiskiem TERMINATOR) do dnia 20.10.2001.

Przewidzieliśmy mnóstwo nagród:

- 20 ekskluzywnych T-shirtów z logo Terminatora
- 15 szapecek z logo Terminatora
- 2 płyty DVD - Commando
- 5 kaset wideo z filmem Commando
- 2 płyty DVD - Predator
- 5 kaset wideo z filmem Predator
- 5 kaset wideo z Terminatorem



Premiera: 26.09.2001  
Terminator, Predator 1,2 oraz Commando już na DVD!



■ blo [fppzone@box43.gnet.pl]

Gdy czytacie te słowa, już pewnie trwa trzeci tydzień szkoły... kondolencje :P. Ale co tam szkoła - przed samym końcem wakacji wyszedł Max Payne, odbył się QuakeCon, pokazało się demo Red Faction, wiemy już co nieco o Q4... aż chce się żyć! Zwłaszcza że gdy piszę ten wstępniak, mam jeszcze 10 godzin do prawie dwutygodniowego wyjazdu do krainy mlekiem i miodem płynącej :) No i co by tu jeszcze... a niech wam będzie: pozdrowienia dla Ciebie, Ciebie i jeszcze Ciebie! Tak! I ty czuj się pozdrowiony! >> A specjalne pozdro dla całej ekipy z Górowa Iławeckiego, szczególnie dla takiej pewnej kobitki, której imię zaczyna się na literę J... I jeszcze jedno: tekst o 5-leciu Quake'a był autorstwa Fleepera (z moim skromnym udziałem). Sorry za brak podpisu przy tamtym tekście.

## QuakeCon 2001

■ [blo]

\* W turnieju Q3, organizowanym na tegorocznym QC, zasłużenie zwyciężył ZeRo4, pokonując w finałowej walce fatal1ty. Zwycięzca zgarnął 30 000 \$ nagrody, zaś fatal "tylko" 10 000 \$. Ech, gdyby takimi sumami operowali polscy organizatorzy turniejów Q3 czy CS...

Oto pierwsza piątka rozgrywek:

1. ZeRo4
2. fatal1ty
3. stx-revenant
4. socrates
5. czm

Demo z finałowego pojedynku zamieścimy najprawdopodobniej (o ile znajdzie się na to miejsce...) w przyszłym FPP ZONE CD.

\* QUAKE4 jest już faktem. Chociaż jak na razie dowiedzieliśmy się tyle, iż pracują nad nim Raven i ID Software (czytaj: to Raven pewnie odwali całą fućę, a ID będzie tylko obserwować ich poczynania...). Gra będzie wykorzystywała engine Doom 3 oraz realia gry te same lub podobne do tych, jakie pamiętamy z Q2. Już pierwszy szkic coś nam mówi... propozycja wyglądu Strogga Gładiatora. Ja na razie nic nie wyrokuję i nie sugeruję, a wy się po-  
przeglądajcie obrazki.



## RED FACTION

test wersji demonstracyjnej [PC]

■ blo

[np. Slipknot - Heretic Anthem]

Red Faction był jedną z najbardziej oczekiwanych przeze mnie gier FPP. Parę dni temu (czasu przededline'owego :P) niespodziewanie ukazała się wersja demostracyjna RF przeznaczona na PieCe. (Macie je na Cover CD.) Czym prędzej ściągnąłem ten 127 MB

plik. Włączyłem, zagrałem i... jeszcze bardziej oczekuję RF niż wcześniej. Samo demo stało się kąskiem, który dodał moim oczekiwaniom dodatkowego "kopa".

Opowiadka, opłatająca nasze poczynania w czasie rozgrywki, jest oczywiście błaża i w tym krótkim tekście nie mam nawet zamiaru jej omawiać. Aczkolwiek zaznaczę, iż mogliście ją już parę razy poznać chociażby z zapowiedzi RF, które znalazły się w CDA 09/01. Dla sklerotyków i ludzi, którzy pierwszy raz czytają o RF, podpowiem tylko tyle, iż akcja shootera



rozgrywa się na Marsie w czasie buntu pracowników korporacji górniczej. No, coś w tych klimatach. Podczas mojego krótkiego (można się pobawić najwyżej 15-20 minut, a i tak - czy chcemy czy nie - dotrzemy do "końca" :/) penetrowania poziomów demo RF chwyciłem klimę tego tworu. Kamienie o odcieniu czerwieni, czerwony kostium głównego bohatera (jak i jego kolegów), specyficzne oświetlenie i wreszcie wyjęcie... hm wyrzucająca w kosmos muza, która potęgowała klimat tak, że gdyby niezamierzona krótkowieczność demo, tobym pewnie utonął z powodu własnego ślinotoku. A do tego już sławny engine gry, który pozwala "wiercić" dziury w ścianach dzięki ładunkom wybuchowym... coś pięknego. Oczywiście stało się tak, jak przewidywałem - nie wszystkie ściany można "zdeformować" wg własnego widzimisię. Co w sumie jest plusem w minusie, bo co to byłoby za przyjemność kończyć dany level po paru strzałach w drzwi/ścianę bez żmudnego szukania czegoś w stylu klucza czy też specjalnego artefaktu. Hm, chociaż w sumie... ale to już materiał na inny art (Boshe, jak ja umiem łąć wodę :P).

Oprócz fragmentu "zwykłej" gry możemy także przejść krótki trening, który jest strasznie podobny do tego z Deus Ex, przynajmniej mi się DE nasunął na myśl. Dodatkowo mamy jeszcze niby tajemnicze Extras, za którym kryje się małe pomieszczenie z czymś w kształcie "szklarni" + wyrzutnia rakiet + pistolet + karabin maszynowy (nieдоступny w udostępnionym fragmencie gry. Zająknął się broń). :) I co my w takim miejscu możemy zrobić? Ano jeszcze bardziej nacieszyć oczy i inne zmysły możliwościami, które daje nam silnik RF. Rozwalamy szybki w "szklarni", deformujemy ściany... piękne efekty, ale to i tak tylko mikroskopijna prezentacja tego, co nas czeka...

Demo (jak wspominałem) macie na CD. A pełna wersja? Na pewno ukaże się przed końcem roku, ofkoż jeśli chodzi o PC, bo ta na PS2 wyszła już jakiś czas temu. I szczerze mówiąc, chyba sobie pees dwójkę od ziomka pożyczę, bo nie wiem, czy wytrzymam do PeCetowej premiery RF. Aaa, mimo moich zachwyty RF nie jest i nie będzie rewolucją, jak to donośnie zapowiadali twórcy... Cemu? O tym w recenzji...

[Z OSTATNIEJ CHWILI: zaledwie kilkadziesiąt minut przed oddaniem materiałów do tego wydania FZ ukazał się Multiplayer test Red Faction. Niestety nie zawrócę czasu i test mp demo najwcześniej za miesiąc... jeśli w ogóle. Na razie z obserwacji ludków, którzy już grali, można wywnioskować tylko jedno - RF WYYYYY... hm, rulezuje i w SP, i w MP.]

# Konkurs Final Fantasy

Film od jakiegoś czasu jest już obecny na ekranach kin. Na pewno więc nie sprawi Wam kłopotu odpowiedź na poniższe pytania.

1. Jak się nazywa główna bohaterka?
2. Jak się nazywa rasa duchów?
3. Czy gra Final Fantasy VII pojawiła się w wersji na PC?

Odpowiedzi należy przysyłać na adres redakcji na kartkach pocztowych lub e-mailach (z dopiskiem Final Fantasy) do dnia 30.10.2001.



Dla laureatów przewidziano atrakcyjne nagrody:

- 1 zegarek Seiko
- 10 CD z muzyką filmową FF
- 4 plecaki
- 4 kasety VHS



UWAGA!

180 pierwszych osób, które zgłoszą się 26 września z czasopiśmie CD-Action do kasy kina w Warszawie i 40 osób we Wrocławiu, otrzyma darmowe bilety na film. Szczegóły dotyczące godziny seansu i adresu kin na stronie [www.cdaction.com.pl](http://www.cdaction.com.pl).

FINAL FANTASY  
THE SPIRITS WITHIN



# Wakacje coraz bliżej... :)

Może nie? Z każdym dniem bliżej! A żeby umilić wam oczekiwanie na nie, zapraszamy do lektury tekstów, których jedynym celem jest wywołanie gwałtownych skurczów przepony. Przypominamy, że albo są one dziełem czytelników CDA, albo wyszperaliśmy je w Sieci. Miłej lektury.

## Z pamiętnika kpt. Żbika (fragmenty, cz. 2)

**PIĄTEK** - Wespół z Paprochem eskortowałem dziś pacjenta do domu wariatów. Nie rozumiem, dlaczego tak się nazywa ten zakład. Spotkałem tu przecież mnóstwo znanych wszystkim osobistości: Gagarina, Napoleona, Puszki- na, a nawet Elvisa. Król rock 'n' rolla nie chciał mi jednak zaśpiewać, tylko ugryzł mnie w rękę i napluł na daszek czapki.

**SOBOTA** - Mobilizacja sił. Dzisiaj mecz w naszym mieście. Ochramiamy stadion. Gdyby Klucha nie krzyczał "GOL!", kiedy bramkę strzeliła drużyna przyjezdna, być może wyszlibyśmy z tego cało.

**NIEDZIELA** - Leczymy rany po meczu. Klucha leży na gastrologii, bo kibice kazali mu zjeść krawat i pałkę. Ja leżę na oddziale intensywnej opieki medycznej. Jakiś tysy przywalił mi ławką, a drugi w szalik poprawił metalową rurką. Paproch leży nadal na boisku, bo jak go rzucili, to wgrzyzł się w murawę.

**WTOREK** - Dzisiaj dowiedziałem się, że komenda główna, w ramach podnoszenia kwalifikacji, ogłosiła konkurs geograficzny. My wystawiamy kaprala Kluchę. Był raz w Pradze, ma atlas geograficzny i przewodnik po Mazurach. Pułkownika Żelaznego niepokoi jednak to, że kapral Klucha nadal uważa Szwecję za stolicę Sztokholmu i nie daje się od tego odwieść. Uważam, że Żelazny jest zbyt drobiazgowy.

**ŚRODA** - Dostaliśmy nowego na przeszkolenie. Nazywa się Pstrąg. Mówią, że "pstrąg to bystra ryba". Być może. Ale szeregowy Pstrąg do bystrzych nie należy. Zażądał mundur, broni i amunicji. Dostał szczotkę i metalową szufelkę. Myśleliśmy, że weźmie się za sprzątanie, ale Pstrąg wziął tylko ww. przyrządy i poszedł na patrol.

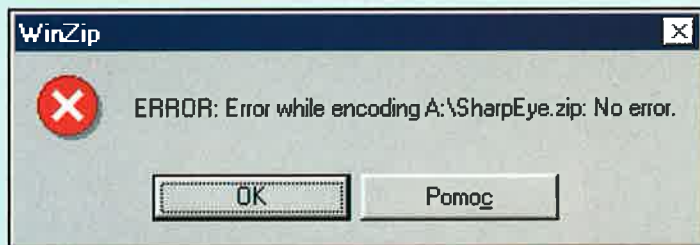
**CZWARTEK** - Szeregowy Pstrąg wrócił dopiero dzisiaj. Razem z pofamaną szczotką i szufelką, na której wyraźnie było widać wypukłe odbicie twarzy Pstrąga. Podobno zaatakowali go w parku emeryci. Pstrąg zrezygnował ze służby u nas. Szufelkę powiesiliśmy na honorowym miejscu. W toalecie. Ale musieliśmy ją zdjąć, bo pułkownik Żelazny powiedział, że twarz Pstrąga go

depresuje, szczególnie jego wytrzeszczone gały i brak dwóch siekaczy.

**PIĄTEK** - Kapral Klucha użył dzisiaj broni. Po raz pierwszy w życiu. Wbił nią gwoździć w ścianę i powiesił sobie obrazek wybitnego malarza. Mozarta chyba... ale nie jestem pewien.

**CZWARTEK** - Kapral Klucha się zachował. Powiedział, że widzi ją kilka razy dziennie w naszej komendzie i wpatrują się w siebie. Nawet mi ją pokazał. Pułk. Żelazny kazał mi usunąć lustro i uważnie się przyglądać Klusze.

**PONIEDZIAŁEK** - Pułkownik Żelazny nadal na urlopie. Zaczynamy odczuwać jego brak. Kapral Klucha prawie zapo-



mniał, jak się mówi po polsku. Doszło do tego, że zatrzymuje przestępców na migi. **WTOREK** - Posterunkowy Paproch regulował dzisiaj ruch na skrzyżowaniu. Wrócił na komisariat jakiś taki siny i milczący. Próbowaliśmy coś od niego wyciągnąć, ale tylko jeszcze bardziej zsiniał, wyszły mu oczy i zaczęło gwizdać w płucach. Serdecznie poklepałem go po plecach, aby podnieść chłopca na duchu. Wypluł gwizdek.

**PIĄTEK** - Kapral Klucha zakomunikował mi dzisiaj, że rzuca palenie. No i rzucił. Mógł tylko tego nie robić na stacji benzynowej, bo mi podmuch zerwał mundur i musiałem wracać na komendę w samych tylko kałesonach służbowych.

**WTOREK** - Oglądamy "Posterunek 13". Kapral Klucha powiedział, że tak głupich policjantów to nie ma. Pułk. Żelazny tak jakoś dziwnie na nas popatrzył, zsiniał, zzieleniał i pobiegł do toalety.

**CZWARTEK** - Patrol. Jak zwykle z kapralem Kluchą jeździmy po dobrze oświetlonych ulicach. Niczego się nie boimy, bo mamy pancerną szybę i kamizelki kuloodporne. A ja dodatkowo włożyłem sobie poduszkę w spodnie i zaspawałem drzwi od mojej strony.

Andrzej Vader

## Policyjne pogaduszki

Skoro już mowa o policjantach - ponoć autentyczne rozmowy policjantów przez krótkofalówki.

- Podjedź na Poselską XXXX, tam jakieś dzieciaki rzucają petardy. Wy tłumacz im, gdzie mają sobie je wsadzić.

- Tokarza 5: jakieś kobiecie wyrwali dziecko z wózka i bawią się w berka.

- 00 do 09. Przyslij mi tu grupę, bo na ulicy leży facet i wygląda, że mu coś strzeliło do głowy.

- Co takiego!?

- Nie znam się na tym, ale wygląda mi to na dwie kule kaliber 9 mm.

- 07 do 00.

- Podjedź pod domy towarowe, tam czał się nasza obserwacja i biją ich chuligani. Trzeba im pomóc.

- Na placu Zgody stoi czerwony zaporzeć z niemieckimi znakami bojowymi, zobacz, co to jest.

- Oskar 210, chciałbym przypomnieć, że nie wolno używać takich słów przez stację!

- To jak mam mówić?!

- 03 do 3274.

- Czy mogę coś dla ciebie zrobić?

- Przytul mnie czule.

- Oskar 313.80, przed chwilą sprzed komisariatu skradziono radiowóz, oznakowany. Wygląda tak jak każdy inny.

- Wał Miedzeszyński-Fieldorfa, tam jakiś nachlany łaż, samochodom w rozmo- wach kwalifikacyjnych.

- Przy mieszkaniu leży i śpiewa.

- Może artysta?

- Właśnie, 65 sprawdź, czy go do izby, czy na festiwal.

- Podjedź na 607, tam kolizja i winny jest, ale się nie zgadza, chce policji. Walnij mu mandat za 500 i sprawdź, czy ma prawo jazdy.

- Pisz: 9 kwietnia, ul. Chałubińskiego, 1,5 promila, zabrane prawo jazdy i zaraz potem, w maju w Wołominie, 1.1 promila, zabrane drugie prawo jazdy.

- Może ma fabrykę?

- Oskar 220, podaję komunikat za pojazdem: mercedes pięćsetka, czarny, numer rejestracyjny XXXX, tym samochodem porusza się mafia z Wołomina.

- No, no, nie mów tak, oni mają lepszą łączność z nami niż my ze sobą.

- Podjedź, Wiatraczna XXXX; tam jakieś kobiecie wybił szybę i sprawcy ponoć są w parku i ona ci wskaże.

- Wiatraczna: w penetracji wynik negatywny. Pouczono: do szklarza.

- Kiedy wreszcie dowiesz się zatrzymanego do prokuratury? Tam czekają już 3 godziny!

- Jak tylko pomocnik dowiedzie mi benzynę tramwajem.

- Gdzie stoisz?

- Nie wiem, nigdy tu nie byłem.

- Przy Belwederskiej jest konkurs na najlepszego policjanta, bodajże z ruchu drogowego, tam są próby kierowania ruchem i korek się robi straszny.

## Kilka powodów, dla których fajnie jest być mężczyzną:

Rozmowy telefoniczne załatwiasz w ciągu sekund.

Wiesz coś o czołgach.

Na xx-dniowy urlop wystarczy ci jedna walizka.

Możesz samodzielnie otworzyć każdy słoik.

Starzy przyjaciele nie współczują ci, gdy przytyjesz.

Twój tyłek nie gra żadnej roli w rozmowach kwalifikacyjnych.

Wszystkie twoje orgazmy są prawdziwe. Możesz sobie sam upolować żarcie.

Możesz wziąć prysznic i ubrać się w ciągu kilku minut.

Nawet jeśli ktoś zapomni cię zaprosić na swe imieniny, nadal pozostanie twoim przyjacielem.

Nie musisz się golić poniżej głowy.

Nie musisz spać co noc obok owłosionego tyłka.

Nikogo nie interesuje, że w wieku lat xx jesteś sam.

Możesz napisać swoje imię sikając na śnieg.

Wszystko na twojej twarzy zachowuje naturalny kolor.

Przez 90% czasu, którego nie przesy- piasz, myślisz o seksie.

Trzy pary butów to więcej niż dość.

Możesz mówić, co chcesz, bo zwisa ci to, co inni o tobie myślą.

Nikt nie przerwie swojego świetnego brzydkiego dowcipu, gdy wchodzisz do pokoju.

Mechanicy samochodowi mówią ci całą prawdę.

Kompletnie cię nie obchodzi, czy ktoś zauważy twoją nową fryzurę.

Znasz przynajmniej 5 sposobów otwierania butelki piwa.

Możesz siedzieć z rozłożonymi nogami niezależnie od tego, co na sobie masz.

Pilot od telewizora należy do ciebie... wyłącznie do ciebie.

Ludzie nigdy nie rzucają okiem na twoją kłatkę piersiową, kiedy z nimi rozmawiasz.

Kiedy inne chłopaki na imprezie noszą takie same ciuchy, może być, że znajdziesz wśród nich kumpli na całe życie.

To, że nie lubisz jakieś dziewczyny, nie wyklucza uprawiania z nią wspaniałego seksu.

Co to, do diabła, jest cellulitis?

## Jak czytać ogłoszenia o pracę?

**"Dołącz do naszej szybko rozwijającej się firmy"** - Na pewno nie będziemy mieli czasu Cię przeszkolić.

**"Luźna atmosfera w pracy"** - Z tej pensji, którą dostaniesz, nie będzie Cię stać na garnitur. Poza tym paru gości u nas ma tatuaże na całym ciele i nosi kolczyki w nosie.

**"Wymagana terminowość i punktualność"** - W momencie gdy zaczniesz pracę, będziesz miał od razu 6 miesięcy zaległości.

**"Elastyczny czas pracy"** - Musisz być elastyczny, żeby pracować po nocach.

**"Szeroki zakres odpowiedzialności"** - Każdy w biurze będzie mógł Ci rozkazywać.

**"Mile widziana umiejętność zwracania uwagi na szczegóły"** - Zlikwidowa- liśmy niedawno dział kontroli jakości.

**"Silna motywacja do pracy"** - Kandy- datki nie mogą mieć dzieci (w planach też nie).

**"Prosimy stawić się osobiście"** - Jeśli jesteś stary, gruby lub brzydki, to Twoje stanowisko będzie już zajęte.

**"Prosimy nie dzwonić"** - W sumie sta- nowisko jest już dawno obsadzone, to ogłoszenie to tylko formalność.

**"Poszukujemy kandydatów z boga- tym doświadczeniem"** - Będziesz musiał zastąpić trzech ludzi, którzy właśnie odeszli.

**"Ciągła chęć podnoszenia kwalifika- cji"** - Będziesz się musiał wszystkiego sam nauczyć.

**"Niezbędna umiejętność rozwiązy- wania problemów"** - Właściwie to u nas panuje taki chaos, że i tak się w niczym nie połapiesz.

**"Stanowisko wymaga umie- jętności menedżerskich"** - Będziesz miał zakres obowią- zków kierownika, któremu na pewno nie będzie odpowiada- ła pensja.

**"Dobre zdolności komunika- cyjne"** - Kierownik mówi, Ty słuchasz, potem zgadujesz, co chciał powiedzieć, i robisz to.

## Cennik Administratora Sieci Komputerowej

\*Dzwonienie do mnie z pytaniem - 10 zł.

\*Dzwonienie do mnie z głupim pyta- niem - 20 zł.

\*Wezwanie mnie do innego budynku - 5 zł/krok.

\*Wezwanie mnie do innego miasta - 50 zł/km + benzyna.

\*Jeśli przerywasz mi czytanie newsów - 25 zł/artykul.

\*Dzwonienie do mnie z głupim pyta- niem, którego nie umiesz sformułować - 30 zł.

\*Twierdzenie, że jestem niekompeten- ty, ponieważ nie umiem zinterpretować twojego nieumiejętnie sformułowanego problemu - 1000 zł + leczenie na wła- sne koszty zadanych obrażeń.

\*Pytanie przez telefon bez uprzedniego skorzystania z helpa - 10 zł.

\*Pytanie, na które odpowiedź jest w manualu - 10 zł.

\*Pytanie, kiedy właśnie w coś gram - 20 zł.

\*Dzwonienie do mnie z problemem, któ- ry już raz poprawiłem - 100 zł.

\*Twierdzenie, że to nie ty rozkonfigu- rowałeś software, lecz błąd jest po mojej stronie - 200 zł.

\*Jeśli chcesz, żebym wszystko rzucił i pognął naprawiać - 50 zł/h.

\*Jeśli oczekujesz, że wyjaśnię ci, jak coś naprawiłem - 60 zł/h.

\*Za pytanie się o coś, o czym już wczoraj powiedziałem ci, że naprawiłem, ale nie naprawiłem - 85 zł.

\*Za twierdzenie, że moje poprawki nie działają, kiedy działały - 95 zł.

\*Jeśli zawracasz mi głowę, kiedy w poko- ju jest ktoś inny, kto również może ci pomóc - 150 zł.

\*Wyjście do naprawy NATYCHMIAST po twoim telefonie - 1500 zł.

\*Dzwonienie do mnie z problemem, który mają "wszyscy w naszym zakła-

dzie" i który "zatrzymuje całą pracę". Jeśli pójde go rozwiązać, a ciebie nie będzie i nikt nie będzie wiedział, o co chodzi - 1000 zł.

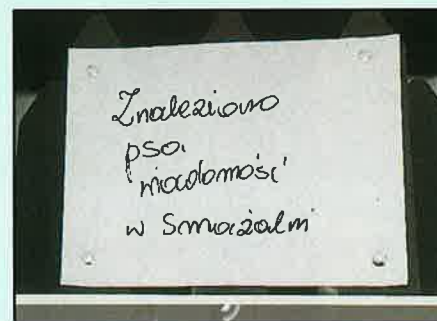
\*Wyjaśnienie jakiegoś problemu w pół godziny przez telefon, kiedy chodzi o twój prywatny domowy komputer - 500 zł.

\*Jeśli sam wyjaśnisz, co stało się twoje- mu komputerowi, i mówisz, jak go na- prawić - 150 zł.

\*Za mienie do mnie pretensji, jeśli coś sam naprawiłeś, pomimo moich ostrze- żeń, żebyś niczego nie ruszał - 300 zł.

\*Za nieinformowanie swoich współpra- cowników o tym - 850 zł.

\*Twierdzenie, że miałeś na myśli napęd dyskieta, a powiedziałeś dysk twardy - 50 zł.



\*To samo po wymianie dysku twardego - 250 zł.

\*Naprawienie twojej "uszkodzonej" myszki poprzez uświadomienie ci faktu istnienia podkładki pod mysz - 25 zł.

\*Naprawienie twojej "uszkodzonej" myszki optycznej poprzez obrócenie pod- kładki pod mysz o 90 stopni - 35 zł.

\*Naprawienie twojej "uszkodzonej" myszki poprzez wyczyszczenie rolek - 50 zł.

\*Naprawienie twojej "uszkodzonej" drukarki przez wymianę tonera/tuszu - 35 zł.

\*Naprawienie CZEGOKOLWIEK "USZKO- DZONEGO" poprzez naciśnięcie włącz- nika zasilania - 250 zł.

\*Naprawienie "zniszczonego" systemu poprzez włożenie odwrotnie jakiego- kolwiek dysku zewnętrznego - 200 zł.

\*Naprawa "zawieszonego" systemu po- przez włożenie odwrotnie wtyczki do Ethernetu - 375 zł.

\*Odwiedzenie twojego starego uniwer- sytetu i naprawa uszkodzonego monito- ra poprzez włączenie go do komputera - 50 zł.

\*Wyjaśnienie, że nie możesz się zalogo- wać na jakiś serwer, bo nie masz tam konta - 10 zł.

\*Wyjaśnienie, że nie masz konta na ma- szynie, ponieważ użyłeś go do włamania na ww. serwer - 500 zł.

\*Zmiana swojego hasła na serwerze bez uprzedniego poinformowania mnie o tym fakcie i oczekiwanie, że sprawdzę twoją pocztę - 50 zł.

\*Położenie nóg na stole koło komputera po 10-kilometrowym biegu z Sosnowca do Katowic - 50 zł.

\*Spędzenie 30 minut na określaniu, na czym polega problem, i następnych 5 na wyjaśnianiu, co trzeba zrobić, by usły- szyć w odpowiedzi: "Dokładnie to samo, co było napisane w małym okienku, zanim pan przyszedł" - 40 zł.

\*Udzielanie wsparcia software'owego w zakresie zazwyczaj używanym w pirackim oprogramowaniu - 25 zł.

\*Wsparcie w zakresie: "Jak zdobyć jesz- cze jedną kopię... (zwykle piracką), moja właśnie gdzieś znikła..." - 45 zł.

\*Zmuszenie do słuchania w firmie wy- powiedzi w stylu: "My nie jesteśmy naj- lepszymi ludźmi do rozmów na ten te- mat, dlaczego nie zadzwoni Pan na nu- mer, gdzie to zakupiliśmy?" - 55 zł/roz- mowę.

\*Zgłoszenie wolnej transmisji plików mpeg - wideo z serwera w dolnej Słoba- wii - 25 zł.

\*Zgłoszenie tego więcej niż raz - 50 zł.

\*Zgłoszenie tego więcej niż raz i imputo- wanie braku reakcji, kompetencji, obsłu- gi, wsparcia... - 200 zł.

\*Dzwonienie do mnie więcej niż raz, by powiedzieć, że drukarka jest offline, a naprawa polega na naciśnięciu "OnLi- ne" - 200 zł.

\*Dzwonienie do mnie, kiedy właśnie śpię (a czynie to często) - 50 zł/dzwonek.

\*Dzwonienie do mnie, kiedy właśnie zapominałem, kto zgłosił ten problem, i zacząłem mieć nadzieję, że już więcej nie zadzwoni - 500 zł.

\*Spotkanie z użytkownikiem przekona- nym o swojej większej wiedzy niż moja, a mimo to dzwoniącym każdego dnia o pomoc - 100 zł/h.

\*Spotkanie z komputerowym hobbistą - 125 zł/h.

\*Pytania o inne ceny z mego cennika - 50 zł.

## Nowe BMW dla dresa!!!

Specjalnie na rynek polski zostanie wy- puszczony nowy model samochodu BMW. Niestety, nazwa jeszcze nie jest znana. Wiem na pewno natomiast o kilku innowacjach:

- przezroczyste drzwi kierowcy, żeby było widać cały dres

- auto będzie bardzo wąskie: żeby oba łokcie można było wystawić za okna (niestety, będzie tu lekki problem - na tylnej szybie nie bardzo chce się zmieścić nalepka PIONEER szerokości 150 cm)

- w wyposażeniu przewidziano również magnetyczne rękawice - umożliwiające trzymanie ręki na dachu przy prędkości powyżej 130 km/h

- peruka blond podczepiona do dachu, jeżeli pasażerka ma inny kolor włosów

- na przedniej szybie lampa kwarcowa zamiast solarium

- i otwory w podłodze, aby można było schować obcasy wyższe niż 20 cm

- megafon, żeby lepiej niosło disko

- szyby kuloodporne, żeby nie popękały od megafonu

- zestaw kamer wideo, żeby coś widzieć

- wszak ma 100% przyciemnioną przed- nią szybę

- srebrny wieszaczek na złoty łańcuch

- opony ze skóry, a nie zwykłe gumki

- "złote" felgi nabijane ćwiekami

- sprężyna w zagłówku pomagająca ma- chać cabanem w rytmie "Milano"

- zdejmowane lustro wsteczne, żeby móc wymierzyć równe działki koki

- automatycznie wysuwany bejsbol z napisem: Shazza moja miłość

- golarka do szlifowania tysej pały

- schowek na szalki, w zależności od tego, gdzie się wybiera poimprezować

- sprężyna pod pedałem gazu, żeby przygnać, a i przypakować w mięśnie nogi

# Sobowtóry

Przypominamy regulamin naszego NIEUSTAJĄCEGO konkursu na sobowtóra!

\* Liczba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze!).

\* Każde zdjęcie powinno być podpisane (z tyłu nazwiskiem autora i jego adresem; warto też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywasz).

\* Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, że jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".

\* Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subjectem: Sobowtór!).

\* Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, że będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz rła jakiś czas ogłosimy plebiscyt na Sobowtóra (Kwartalnego? Półrocznego?). I wy wskażecie, komu przyznać ten tytuł i nagrodę.

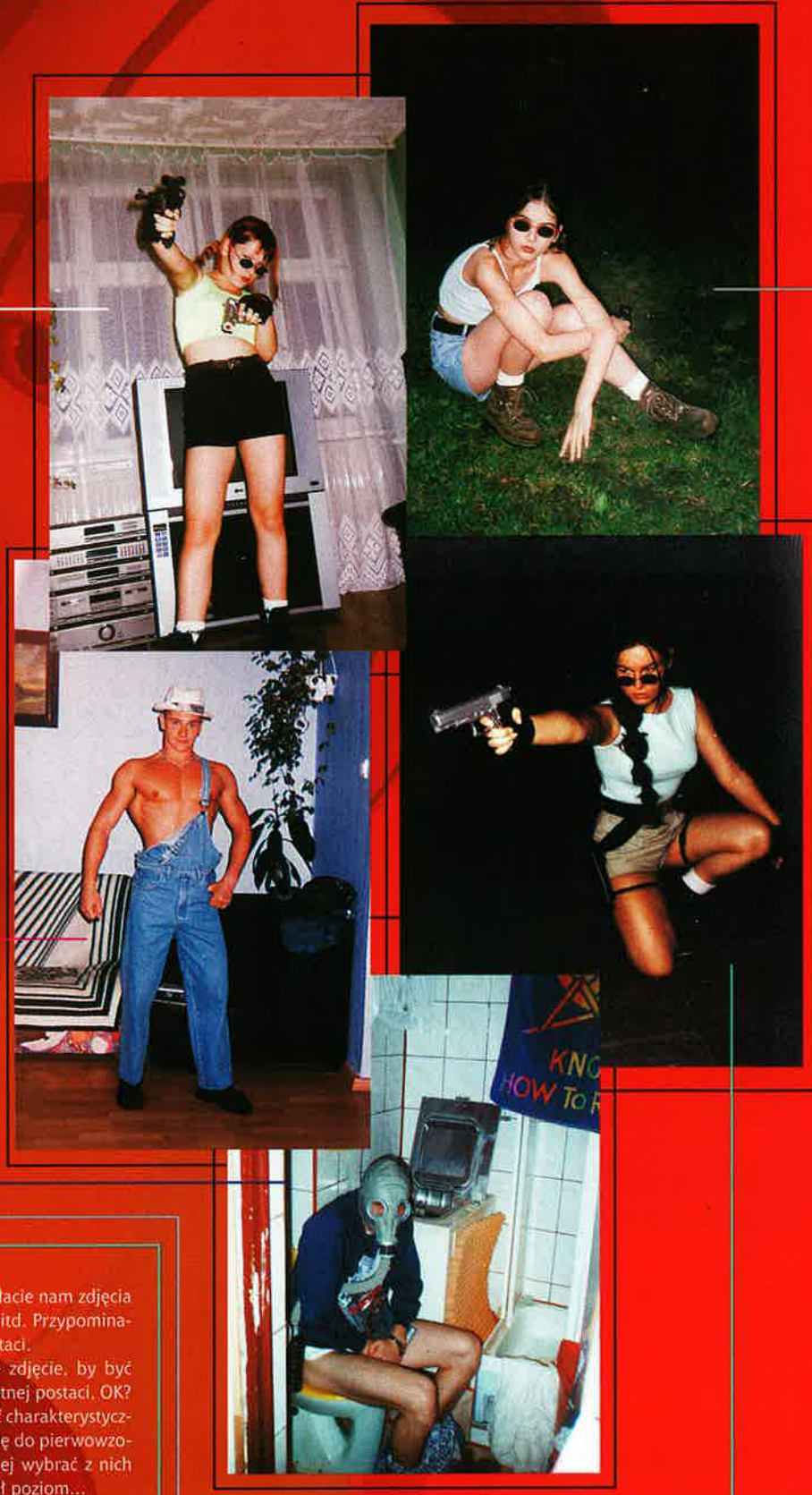
\* W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej, b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zakazane). Liczy się człowiek i jego inwencja, a nie zdolności montażu!

REGULAMIN KONKURSU

## Oto nowe propozycje:

- Madie Motte (15 lat) - Lara
- Rafał "Super Star" (20 lat) - Sim Farmer
- Grzegorz Komnapiński (20 lat) - Fallout 2
- Eliza Gaca (11 lat) - Lara
- Anna Rudzka (prawie 18 lat) - Lara

I jeszcze jedna drobna uwaga. Dość często przysyłacie nam zdjęcia w stylu "sobowtór postaci z gry NHL, Carmageddon, GTA" itd. Przypominamy, że konkurs ogłaszamy na sobowtóra KONKRETNEJ postaci. Stąd nie wystarczy np. wsiąść w samochód i zrobić sobie zdjęcie, by być sobowtórem Maxa Damage'a. Prosimy o sobowtóra konkretnej postaci. OK? Nie musi ona mieć imienia i nazwiska, ale powinna być dość charakterystyczna. No i wysyłcie się choć odrobinę w celu upodobnienia się do pierwowzoru. Bo choć zdjęć przychodzi ostatnio sporo, to coraz ciężiej wybrać z nich naprawdę udane kreacje. A zależy nam, by konkurs trzymał poziom...



"Złote Krople" to opowieść skierowana do młodego widza. Film pozbawiony jest przemocy, nie występuje w nim agresja i sceny drastyczne, jedynym antagonistą jest upływający czas.

# Złote Krople®

w rolach głównych:

Cezary Pazura, Andrzej Grabowski, Dariusz Gnatowski, Robert Gonera, Bartek Rutkowski, Małgorzata Zujewicz.

Ty też możesz wziąć udział w produkcji najnowszej animowanej bajki pt. "ZŁOTE KROPLE". Producent filmu VIRTUAL MAGIC ogłasza konkurs na projekt plastyczny archaicznego czasomierza.

## Konkurs! Narysuj Magiczny Cyklon

Nagrodą główną w konkursie jest  
**KOMPUTER MULTIMEDIALNY z DVD**  
ufundowany przez firmę:

**POINT**  
Personal Computer Service  
Wrocław ul. Karkonoska 10  
tel.: 339 70 71, 339 72 73



...Srebrny cyklon. ...Zobacz! Zgasł następny diament ....\*

NAGRODY DODATKOWE UFUNDOWALI:

**Multikino**

100 BILETÓW!  
na seanse filmowe

5 rocznych PRENUMERAT  
czasopisma CD ACTION!

więcej informacji na stronie internetowej: [www.zlotekrople.pl](http://www.zlotekrople.pl)



Dawno, dawno temu, czas prawdziwej przygody odmierzał tajemniczy "CYKLON". Nie był duży, mieścił się w dłoni. W dzisiejszych czasach nikt nie wie jak wyglądał. Ty możesz odtworzyć go w swojej wyobraźni. Główni bohaterowie Adaś i Anetka mają "CYKLON" zawsze przy sobie. Przez cały film nasi bohaterowie będą posługiwać się przedmiotem, który Ty zaprojektujesz!

\* Legendarny "Cyklon" posiadał 6 diamentów, które regularnie gasnąc odmierzały czas.

Zasady konkursu:

Technika prac jest dowolna, może to być szkic ołówkiem lub kredkami bądź praca 3D wykonana za pomocą komputera. Jeżeli masz fantazję to zaprojektuj "Cyklon" z plasteliny czy modeliny lub innego tworzywa. Jeżeli chcesz brać udział w losowaniu nagród dodatkowych prześlij swoją pracę wraz z kuponem konkursowym.

KUPON KONKURSOWY

Imię i nazwisko: .....

adres zamieszkania: .....

telefon lub e-mail: .....

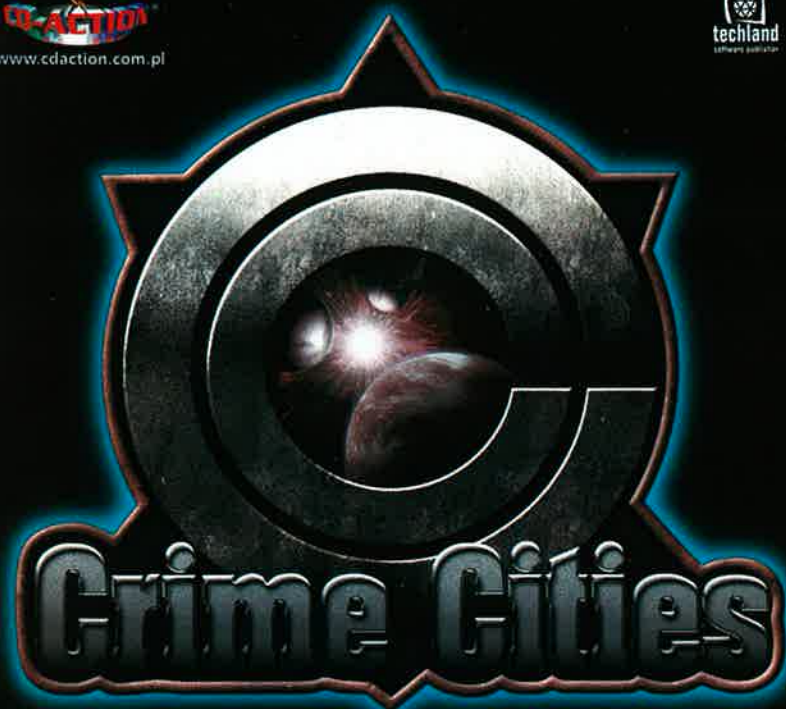
Swoje prace przysyłaj pocztą na adres:  
VIRTUAL MAGIC, skr. poczt. 57096 63-638 Wrocław 57  
lub pocztą internetową na adres: [konkurs@zlotekrople.pl](mailto:konkurs@zlotekrople.pl)  
Szczegółowy regulamin konkursu dostępny jest w internecie:  
[www.zlotekrople.pl](http://www.zlotekrople.pl)  
Konkurs trwa do 31.10.2001  
(decyduje data stempla pocztowego).  
Wyniki konkursu zostaną ogłoszone na stronie internetowej:  
[www.zlotekrople.pl](http://www.zlotekrople.pl)

Wydaliśmy zgodę na przetwarzanie naszych danych osobowych w bazie danych firmy Virtual Magic i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych z wyjątkiem z obszaru firmy Virtual Magic. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. nr 133, poz. 833). Oświadczamy, że wiemy o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

CD-ACTION

www.cdaction.com.pl

techland  
SOFTWARE SOLUTIONS



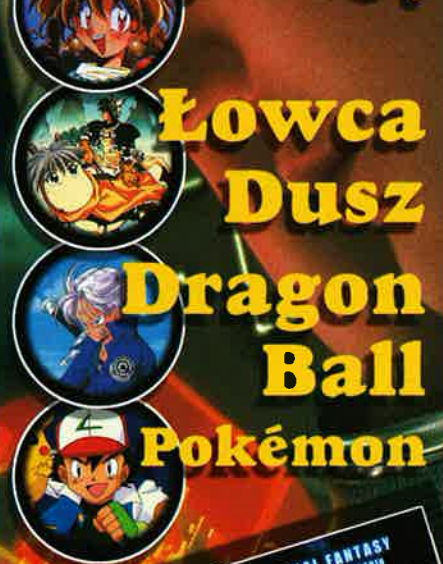
OKŁADKI NA CD



www.kawaii.pl  
**Kawaii**  
w październiku



**Slayers!**



**Łowca  
Dusz  
Dragon  
Ball  
Pokémon**



CRIME CITIES © Copyright Techland 2000  
Program ten chroniony jest przez prawo autorskie i unowocześnie. Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Płyta CD-ROM jest integralną częścią czasopisma CD-ACTION. Sprzedaż bez czasopisma jest naruszeniem praw autorskich i podlega karze.

www.cdaction.com.pl  
techland  
SOFTWARE SOLUTIONS

# ORIENTUJ

12 : 03 : 05 : 21

# SIE!

STATUS

SCORE 100

FUEL 99

TEMP 56

Wejdź w najlepsze  
GRY KOMPUTEROWE.  
Zobacz, co się dzieje  
w INTERNecie.  
Odkryj najnowszy  
SOFTWARE I HARDWARE.  
Poczuj pałkę  
CYBERPRZESTRZENI.

NOWY PROGRAM  
**HYPER**

codziennie  
od 1 września  
o godz. 20.00  
po programie MINIMAX.  
STARTUJ Z NAMI!

hyper@cplus.com.pl

PROGRAM HYPER  
dostępny jest w dobrych  
sieciach kablowych  
oraz na platformie **CYFRA+**

zamów: (22) 54 53 999



# HYPER



Supernowa w cyberprzestrzeni. Bądź tam.

# Małe dziecię w Internecie

■ Kazimierz Serwin

Są takie miejsca w Sieci, "gdzie cały czas nam słońce świeci. Są tajemnicze opowieści ze wszystkich czterech świata stron. Na wyspie tej się wszystko zmieści: zwierzęta, ogród, wielki dom. Będą przygody i wyprawy, będą konkursy i zabawy!", zachęca dzieci portal Interia. I nie jest w tym odosobniony. W Internecie jest dużo stron dla najmłodszych, dlatego przyszedł im się umiejętność korzystania z zasobów sieciowych. Ułatwić to może multimedialny program "Małe dziecię w Internecie", przeznaczony dla dzieci od 7 do 12 lat.

**M**ałe dziecię w Internecie ma nauczyć dzieci podstawowej wiedzy na temat Internetu. Dzięki połączeniu zdobywania wiedzy z przygodami program pozwala zdobyć informacje w przejrzysty i przynoszący zadowolenie sposób. Fabuła jest prosta, ale za to skuteczna w nauce

W czasie zabawy Ślimaczek Wolniaczek nie słuchał mamy i niechcący uruchomił samolot swojego taty. Samolot zabrał Wolniaczka do królestwa Internetu. Niestety w samolocie zabrakło mapy z drogą powrotną i Wolniaczek zgubił się w Sieci. Jednak dzięki pomocy duszka z królestwa Wolniaczek może nauczyć się wszystkiego, co jest mu potrzebne do znalezienia w Internecie brakujących kawałków mapy nawigacyjnej, dzięki której uda mu się wrócić do domu.



Aplikacja działa w dwóch wersjach językowych - polskiej i angielskiej. Ze sceny głównej możesz wejść do dowolnego z budynków królestwa, a są to:

- sala spotkań
- świat stron WWW
- centrum pocztowe
- budynek grup dyskusyjnych
- pokój pogaduszek

Zanim jednak przekroczymy próg Internetu, czeka na nas Brama do królestwa, która ma za zadanie poinformować o niezbędnym sprzęcie, a także podpowiedzieć, w jaki sposób zrealizować połączenie z Siecią. Dzięki pomocy duszka providera dowiesz się, jak założyć konto internetowe. Po zdobyciu całej tej wiedzy dostaniesz w nagrodę sieciowy modemolot, który zabierze cię do królestwa.

Sala spotkań ma pomóc w zrozumieniu, co to jest konferencja sieciowa i nauczyć dzieci, jak ją przeprowadzić.

Świat zawartości WWW wyjaśnia działanie przeglądarki stron internetowych - uczę, jak pobierać pliki i wyszukiwać informacje.

Z kolei zadaniem Centrum pocztowego jest nauka odbierania i wysyłania poczty elektronicznej.

Przy pomocy duszka pocztowego dzieci wysyłają list do Kubusia i dostają pocztę od Wielkiego Bego. Oglądając kolorowe animacje, dowiadują się, co to jest poczta elektroniczna.

Pokój pogaduszek ma oczywiście nauczyć IRC-owania. Gdy poprawnie odpowiesz na pytania duszka pogadusz-



ka, wejdiesz do pokoju czatu. Tam z jego pomocą będziesz mógł porozmawiać z innymi.



W budynku grup dyskusyjnych dzieci mają dowiedzieć się, co to takiego jest i do czego służy. Tak na marginesie, ta wiedza przydałaby się niejednemu rodzicowi. :) Po wybraniu odpowiedniej grupy dyskusyjnej możesz do niej zajrzeć i przeczytać zawartość znajdujących się w niej artykułów. Dzięki temu dowiesz się, czym jest grupa dyskusyjna. Jeśli te wiadomości okazały się niewystarczające, to w internetowej szkole są dodatkowe lekcje na temat Sieci WWW. W niej dzieci dowiadują się, czym jest czat, jak dawać sobie radę z pewnymi często występującymi problemami w Sieci oraz co to jest bezpieczeństwo sieciowe i zabezpieczenie przed wirusami.

Postępując zgodnie z instrukcjami internetowego duszka, możesz przejrzeć witrynę poświęconą lotnictwu, ściągnąć kawałek mapy nawigacyjnej, wysłać elektroniczną pocztówkę, wyszukać niezbędne informacje i dokonać zakupów w sklepie internetowym.

Aby pogłębić wiedzę młodych internautów, autorzy programu przygotowali również internetową grę w pobranie, która ma uświadomić dzieciom, co można pobierać z Sieci, a czego nie. Internetowa gra w strzelanie przypomina o konieczności zabezpieczenia się przed wirusami.

Interaktywne multimedia, interesujące animacje i zabawne gry sprawiają, że dzieci stają się bardziej twórcze i ciekawsze świata oraz rozwijają ich wyobraźnię. Z pewnością metoda nauczania przez zabawę rozbudzi zainteresowanie oraz rozumienie Internetu w przypadku dzieci.

## Program do testów udostępnił wrocławski EMPIK MEGASTORE.

### INFO

Producent: EK-SOFT Multimedia ■ Dystrybutor: MarkSoft ■ Wymagania: 8 MB RAM, CD-ROMx4, DirectX 6.0, Windows 95/98/Me/NT/2000 ■ Cena: brak danych

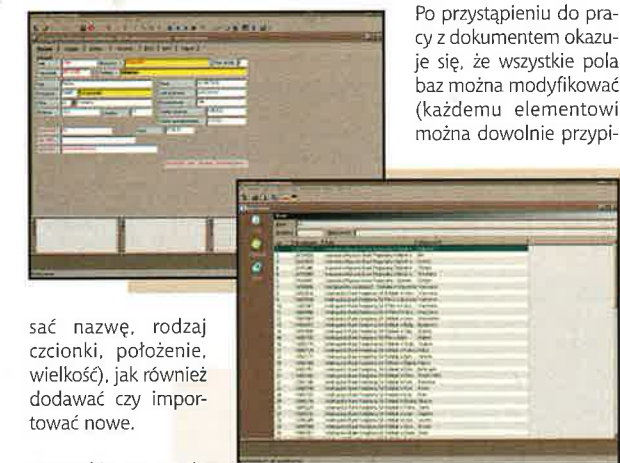
Internet: <http://www.marksoft.com.pl>

# Power DressManager2001

■ Anna Wojewódzka

Jak wygląda pulpit zapracowanego managera XXI wieku? To setki otwartych okien, wypełniony po brzegi pasek zadań: program do obsługi poczty, książka adresowa, terminarz, kalendarz, a na dodatkówkę program graficzny, w którym akurat nasz bohater poprawia zdjęcie potrzebne mu do najnowszej prezentacji. W całym tym bałaganie nie ma już z pewnością miejsca na rzecz niezbędną: zgrabne i łatwe stworzenie, zagospodarowanie i utrzymanie jakiegokolwiek bazy danych. Z pomocą zapracowanym ludziom przyszedł jednak G Data Software.

**P**rodukt, który trafił w moje ręce, jest kombajnem do wykonywania wszystkich tych zadań, za pomocą zaledwie jednego programu. Pozwala na prowadzenie bazy danych, które tworzyć można same-mu lub korzystając z gotowych już schematów. Znajdziemy tu wzorce baz adresów firm, urzędów skarbowych, bazy internetowej czy nawet przykład bazy danych przepisów na koktajle.



Po przystąpieniu do pracy z dokumentem okazuje się, że wszystkie pola baz można modyfikować (każdemu elementowi można dowolnie przypie-

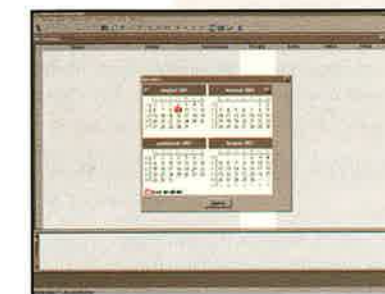
sać nazwę, rodzaj czcionki, położenie, wielkość), jak również dodawać czy importować nowe.

Wszystkie te opcje sprawiają, że bazę można dostosować do indywidualnych potrzeb użytkownika. Do aktualnie tworzonej bazy można za pomocą Power AddressManager2001 dołączyć grafikę stałą lub pola graficzne. Zanim jednak ów obraz zostanie dołączony do bazy, można go modyfikować za pomocą modułu graficznego.

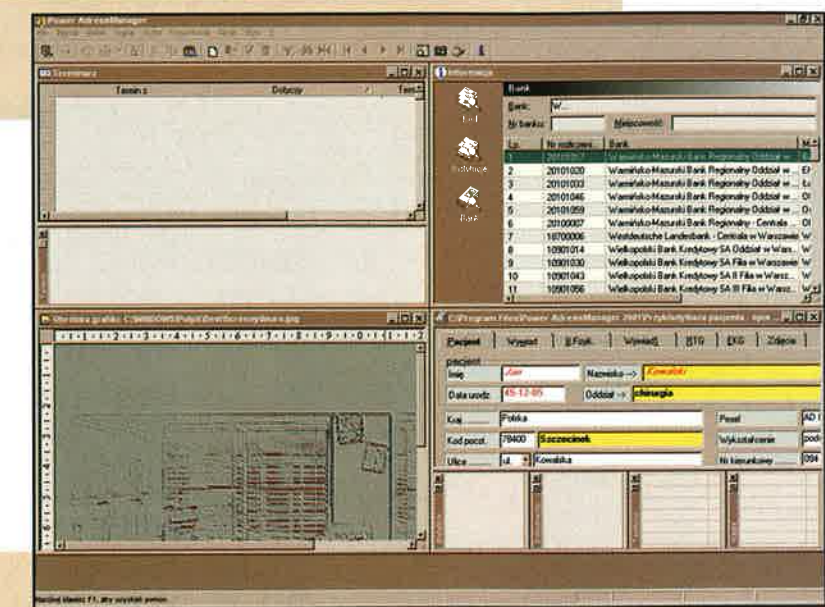
Tworzenie baz to główna, ale nie jedyna funkcja Managera. Za jego pomocą użytkownik może wysyłać seryjne e-maile, co jest szczególnie przydatne wtedy, gdy trzeba wysłać np. setki zaproszeń. Program pozwala również na prowadzenie seryjnej korespondencji, na przykład na wysyłanie seryjnych ofert za pomocą faksu.

Większość ludzi biznesu jest niezwykle zabiegana, a rozliczne obowiązki sprawiają, iż muszą być oni dobrze zorganizowani. O tym producenci pomyśleli również, tworząc terminarz wraz z kalendarzem. Terminarz może przypomnieć za pomocą dźwięku o ważnym terminie bądź spotkaniu. Z pewnością nie trzeba się również martwić, że zaimplementowany kalendarz straci ważność (jak to się dzieje zazwyczaj po roku w przypadku kalendarzy papierowych). Uparcie chciałam dotrzeć do końca jego możliwości, ale cierpliwości starczyło mi tylko do roku 2102.

Ciekawą rzeczą i zarazem bardzo przydatnym uproszczeniem pracy jest tzw. informacja. Jest ona również bazą, lecz jej użytkowanie różni się tym, że zaimplementowano w niej już gotowe dane. Obejmują one miasta i ich kody pocztowe, banki i ich numery rozliczeniowe, a także adresy instytucji. Przykładowo, wystarczy wpisać nazwę miasta, którego kod aktualnie jest potrzebny, aby mieć go w ciągu chwili. Podobnie, jeżeli znany jest kod, również łatwo można uzyskać informację na temat posiadającego go miasta. Plusem jest również istnienie obok polskiej także niemieckiej informacji na te same tematy.



Wiadomo, że nie wszyscy korzystają z produktów G Data, istnieją liczne alternatywne programy tego rodzaju. W związku z tym PAM daje możliwość importu dokumentów stworzonych w innych programach, na wypadek gdyby ktoś przesiedlił się na ten i nie chciał stracić starych plików. Obsługiwane formaty to: tekstowy (txt), Word (doc), Excel (xls), Access (mdb), dBase (dbf), Lotus 1-2-3, Clipper, Paradox, bazy ODBC oraz



książka adresowa Windows. Oczywiście, jak na profesjonalną bazę danych przystało, wszystkie dokumenty (a nawet pojedyncze pola) mogą być zabezpieczone hasłem.

Następną ułatwiającą pracę funkcją jest funkcja telefonu znajdująca się w menu komunikacji. Jest ona szczególnie przydatna użytkownikom modemu (lub tym, którzy modem wykorzystują jako dodatkowy sposób komunikacji), pozwala na bezpośrednie wykonywanie połączeń za pomocą komputera.

Power AddressManager2001 przeznaczony jest dla bardzo szerokiej grupy ludzi. Jak zapewnia sam producent, program przyda się działom sprzedaży do zarządzania danymi dotyczącymi klientów, ustalania terminów, a także tworzenia bazy produktów. Przyda się on również działom operacyjnym (zarządzanie danymi dostawców, abonentów i klientów, terminy dostaw towarów), zrzeczeniom i stowarzyszeniom (zarządzanie danymi członków organizacji) oraz sekretariatom. Z pewnością ułatwi pracę lekarzom prowadzącym prywatną praktykę, nauczycielom...

Power AddressManager2001 jest programem dla wszystkich, którzy potrzebują w swojej pracy stałego dostępu do danych, a także wymagają systematyki i uporządkowania.

### INFO

Producent: G Data Software ■ Dystrybutor: G Data Software ■ Wymagania: 133 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows ■ Cena: brak danych

Internet: <http://www.gdata.com.pl>

# Leksykonia

## Słowniki angielsko-polskie i polsko-angielskie Słownik niemiecko-polski i polsko-niemiecki

■ Kazimierz Serwin

**Czy zamiast całej półki słowników wystarczy jedna płyta CD-ROM? Okazuje się, że tak. Za słownikami multimedialnymi przemawia również łatwość i szybkość wyszukiwania haseł. Nie sposób się bez nich obejść, także w czasie pracy przy komputerze z tekstami w obcych językach.**

Słownik Leksykonia jest narzędziem przydatnym w pracy tłumacza, dziennikarza lub osoby mającej do czynienia z tekstami anglojęzycznymi. Współpraca z edytorami Windows, a także innymi aplikacjami z zastosowaniem mechanizmów Windows (drag&drop, OLE, hotkey) sprawia, że praca z programem jest kilkakrotnie wydajniejsza niż ze słownikiem w postaci książki.

Leksykonia to nowoczesny polski system informacji naukowej, przeznaczony dla szerokiego grona użytkowników komputerów IBM-PC. Pozwala nie tylko na wykorzystanie wieloletniej pracy znanych polskich wydawnictw, ale i na tworzenie własnych multimedialnych słowników i leksykonów.

Do plusów tej aplikacji trzeba zaliczyć: swobodę tłumaczenia, zaawansowane techniki wyszukiwania oraz wygodę współpracy z innymi aplikacjami.

W każdym słowniku potrzebne jest zestawienie czasowników nieregularnych.

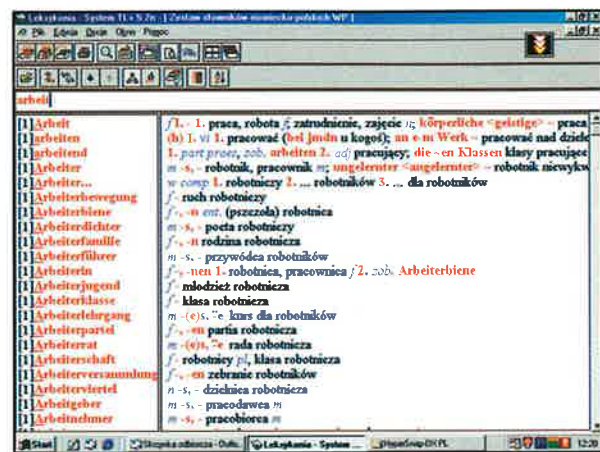
Program narzędziowy System TL+ ma szybko i w prosty sposób podawać użytkownikowi znaczenie wyrazów, niektórych ich połączeń, a nawet zdań wyszukanych w jednym lub w kilku słownikach.

### Zawartość aplikacji

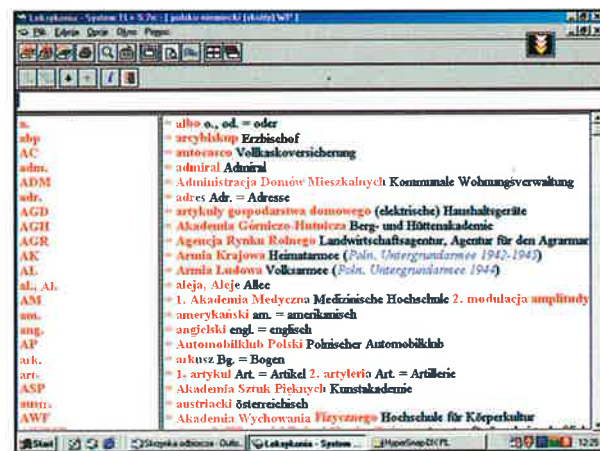
Słownik naukowo-techniczny angielsko-polski, 135 000 haseł, WNT  
Słownik naukowo-techniczny polsko-angielski, 100 000 haseł, WNT  
Podręczny słownik informatyczny angielsko-polski, 6000 haseł, WNT  
Słownik chemiczny angielsko-polski, 40 000 haseł, WNT  
Słownik pro-audio angielsko-polski, 4500 haseł, K. Szlifierski, WNT  
Słownik biznesmena angielsko-polski, 12 000 haseł, Poltext  
Słownik biznesmena polsko-angielski, 12 000 haseł, Poltext  
Słownik angielsko-polski, WNT, 27 000 haseł, T. Jaworska  
Słownik polsko-angielski, WNT, 23 000 haseł, T. Jaworska  
Powszechnie stosowane skróty angielskie, 1100 haseł, T. Jaworska  
Program zarządzający System TL+, wersja 5.7

Program umożliwia wprowadzenie słów w dowolnej formie gramatycznej i zadawanie dodatkowych warunków wyszukiwania. Pozwala również znaleźć hasła, w których jest wybrany ciąg znaków oraz anagramy.

Wystarczy, aby użytkownik podczas pracy w edytorze zaznaczył fragment tekstu i nacisnąć klawisz aktywacji, a program System TL+ wyświetli listę zaznaczonych słów i ich opisy. Dzięki funkcjom "Zawsze na wierzchu" oraz "Przeciągnij i upuść" można przenieść wyraz ze słownika do swoich dokumentów.



System wynajduje tłumaczenie słowa oraz wyrazy pokrewne.



Aplikacja pomaga rozszyfrować obcojęzyczne skróty.

Znajdujące się na płycie słowniki (ich zestawienie jest w ramce) zawierają 361 000 haseł i ponad 492 000 znaczeń. Ponieważ jednak każdy stanowi integralną całość, niewielka część haseł powtarza się. Łącznie słowniki zawierają 329 000 różnych haseł, w tym:

- terminy techniczne i naukowe z różnych dziedzin nauki oraz techniki,
- słownictwo informatyczne,
- terminy z języka biznesu i korespondencji handlowej,
- unikalne terminy dotyczące nagrań dźwiękowych,
- kilka tysięcy angielskich skrótów ogólnych i technicznych,
- współczesne słownictwo ogólne,
- wyrażenia i zwroty potoczne,
- liczne przykłady użycia wyrazów w zdaniach.

Istotną zaletą opisywanego programu jest analiza morfologiczna słów. Dzięki niej, np. po wpisaniu wyrazu "mieście", którego nie ma w słowniku, wyszukane zostanie słowo miasto.

Kolejny tytuł z serii Leksykonia jest chyba największym z dostępnych na naszym rynku dwujęzycznym słownikiem elektronicznym.

Podobnie jak wcześniej opisywana, również ta aplikacja opiera się na wielokrotnie wyróżnianym i nagradzanym pro-

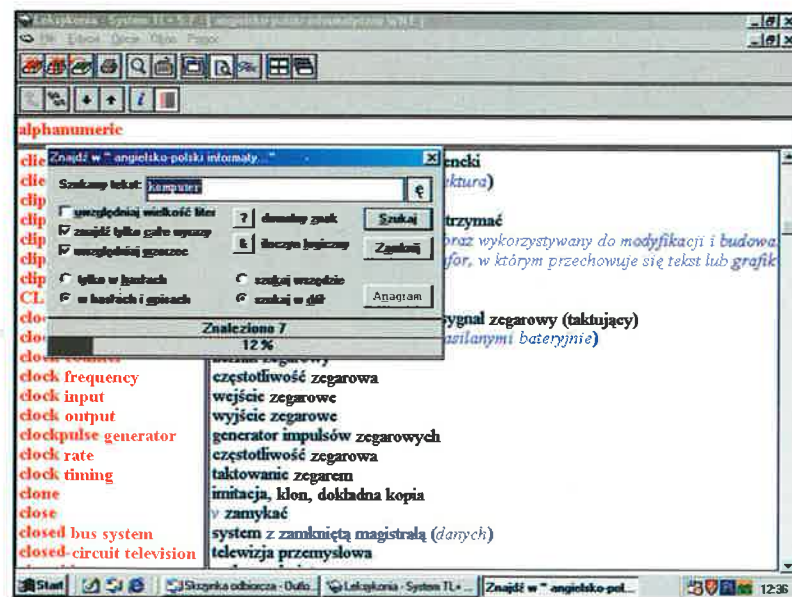
### Na CD-ROM-ie znajdują się:

Słownik niemiecko-polski (80 000 haseł)  
Słownik polsko-niemiecki (75 000 haseł)  
Skróty niemieckie  
Skróty polskie  
Tabela czasowników nieregularnych i mocnych  
Ważniejsze informacje z gramatyki niemieckiej  
Ważniejsze informacje z gramatyki polskiej  
Program zarządzający - System TL+

gramie narzędziowym - Systemie TL+. System ten zapewnia duży komfort pracy - liczne skróty klawiaturowe znacznie przyspieszają przeszukiwanie słownika, a także przełączanie się pomiędzy słownikiem a innymi aplikacjami.

Program wyposażony jest w zaawansowane mechanizmy wyszukiwania, które zapewniają użytkownikowi między innymi:

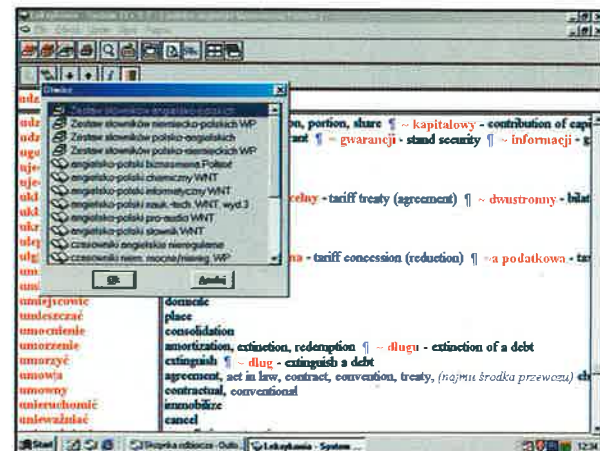
- \* przeglądanie całej zawartości słownika,
- \* szukanie wielu słów lub wyrazów jednocześnie, w jednym lub w kilku słownikach,
- \* wprowadzenie słów w dowolnej formie gramatycznej.



W znalezieniu odpowiedniego słowa pomaga dokładna wyszukiwarka.

- \* poszukiwanie haseł w postaci ciągu wyrazów,
- \* korektę błędów ortograficznych i drobnych literówek.

Program wspomaga również tłumaczenie tekstów. Dane wczytane z pliku tekstowego najpierw dzielone są na zdania. Następnie użytkownik wybiera zdanie, a program wyświetla listę słów wraz z opisami. Możliwe jest także przeciąganie słów ze słownika do swojego dokumentu. Korzystając z zewnętrznego edytora, można zapisać treść przetłumaczonego dokumentu.



Tyle słowników na jednej płycie? W tym programie jest to możliwe.

Program zawiera 155 000 haseł - słownictwo ogólne, terminy z wielu dziedzin nauki i techniki, 420 000 znaczeń, 200 000 przykładów użycia, wyrazów, zwrotów i przysłów, skrótów niemieckich i polskich, tabelę czasowników mocnych i nieregularnych, informacje gramatyczne, terminologiczne i stylistyczne.

Podstawa materiału językowego to słowniki wybitnych germanistów polskich z Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza:  
Jan Chodera, Stefan Kubica "Podręczny słownik niemiecko-polski", (wydanie poszerzone i uaktualnione w latach 1999-2000 - Andrzej Bzdęga)  
Andrzej Bzdęga, Jan Chodera, Stefan Kubica "Podręczny słownik polsko-niemiecki".

Interfejs jest graficznie nieurozmaicony - dzięki temu jednak program ma małe wymagania sprzętowe.

Obie aplikacje są z pewnością przydatną i obszerną pomocą naukową. Zespół biorący udział w ich przygotowaniu jest również wystarczającą rekomendacją. Zastrzeżenia może budzić jedynie sposób posługiwania się słownikami. Trzeba się po prostu nauczyć, jak korzystać z wszystkich możliwości obu aplikacji - a jest ich sporo.

# matura egzamin

jak dobrze zdać?

## licealista

by szybko opanować  
niezbędne wiadomości,  
zdać maturę  
i dostać się na studia!



### PROGRAMY KOMPUTEROWE

Na krążkach znajdziesz m.in.: opracowania pytań maturalnych i egzaminacyjnych, sylabusy, tysiące pytań testowych, zadania z rozwiązaniami, słowniki ważnych pojęć i definicji, wzory, wypracowania, dodatkowo praktyczne porady nauczycieli i studentów. Dzięki licealiście znajdziesz jeszcze czas na ulubione gry!



licealista  
10 przedmiotów  
w 4 zestawach  
(cena 49 lub 59 zł)

cena od  
**49**

Gdzie kupić?  
-dobre sklepy z oprogramowaniem  
-sprzedaż wysyłkowa, tel. 022 644-55-57,  
www.licealista.pl  
Zobacz też: www.jezykibce.pl

EDGARD  
multimedia  
tel. (022) 644-55-57

sprzedaż wysyłkowa  
(022) 644-55-57  
www.licealista.pl

www.licealista.pl

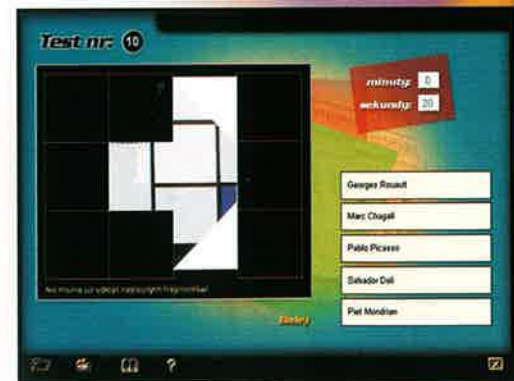
# HISTORIA przed maturą

## Maciej Kuc

Wrocławska firma Exe już od dawna zalewa rynek swoimi mniej lub bardziej udanymi programami skierowanymi dla gimnazjalistów i/bądź maturzystów. Prezentowany teraz program należy do drugiej kategorii i - niestety - nie podołał wymaganiom stawianym mu przeze mnie i Ministerstwo Edukacji Narodowej.

**T**egorocznym maturzystom, do których ja również niestety należę, jeszcze nie wiadomo, czego się mogą spodziewać po nadchodzącym roku szkolnym. Teoretycznie nie ma szans na przywrócenie starej matury (tak przynajmniej twierdzą ludzie z MEN-u, a oni chyba wiedzą to najlepiej), ale znając naszych polityków (i odgrazanie się opozycji) wszystko się może zdarzyć - nawet odłożenie nowej matury o rok. Jeśli by ktoś mnie pytał, co o tym sądzę, to czterema kończynami podpisuję się pod przełożeniem.

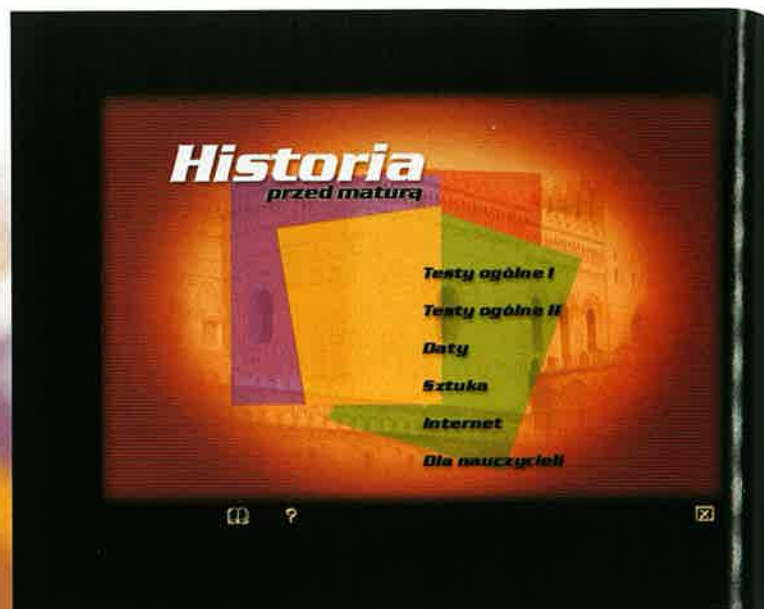
W takim przypadku, jeśli maturyści nie zdawali matury, ale Egzamin Dojrzałości (tak jest w pewnej broszurce wydanej przez MEN, to, co ludzie przez tyle lat zdawali, tylko potocznie nazywało się "maturą" - w papierach figurowało jako ED), to program stworzony przez wrocławian może się komuś nawet przydać. Jest to bowiem tylko i wyłącznie uboga aplikacja testująca wiedzę.



Testów jest w sumie 140 - podzielonych na trzy kategorie + jedna gratis.

Pierwsza to testy klasyczne, czyli wybór jednej odpowiedzi z czterech. Tu niestety pojawia się podstawowy błąd twórców - i spore niedopracowanie programu. Pytania w testach to istny mizmasz: pierwsze może być z antyku, drugie z którejś z wojen światowych, co dyskwalifikuje program. Jeśli ktoś nie wie, to informuję: w nowej maturze każdy uczeń ma prawo wybrać sobie jedno zagadnienie (o dziwo, niezbyt szerokie) i z niego pisać. Więc jeśli czyjaś pasja jest tylko i wyłącznie antyk, program sprawdzi jego wiedzę w naprawdę minimalnym stopniu - gdyż użytkownik nie widzi po zakończeniu testu, które z odpowiedzi były poprawne, ale tylko zna statystyki liczbowe - czas, liczba poprawnych odpowiedzi, całkowita liczba punktów i optymalny czas dla danego testu. Co prawda istnieje opcja "podpowiadania", ale jest zrobiona najgłupiej, jak tylko się dało, gdyż program nie podpowiada, ale po prostu MÓWI, która z odpowiedzi jest prawidłowa. Jak na program testujący - bezsens. Jak na podręcznik - trywialność. Gdyby to było zrobione nieco inaczej, np. gdyby program po poproszeniu go o podpowiedź dał jakąś analogiczną datę czy komentarz, opcja byłaby świetna i niezwykle rozwijająca, ale w takim przypadku sama w sobie jest minusem.

Kolejnymi rodzajami testów są takie, w których należy połączyć jakieś fakty historyczne - ale i tutaj niech nikt nie spodziewa się żadnej rewelacji wymagającej inteligencji. Rozwiązywanie tych testów polega na tym, że należy połączyć np. datę "1410" z "Bitwą pod Grunwaldem". Tych testów jest najwięcej w całym programie, bo aż 92. Tylko co z tego, skoro jeden test ogranicza się do połączenia czterech faktów z czterema nazwiskami? Wielka mi rzecz - służąca tylko do tego, aby podbić statystyki i móc napisać na pudełku, że program może nauczyć "koligacji rodzinnych".



Zdanie to należy brać dosłownie - niech nikt nie myśli, że chodzi tutaj o jakieś subtelności etc. w życiu. Takie koligacje rodzinne ograniczają się do tego, że Otton III był wnukiem Ottona I.

Trzecią możliwością sprawdzenia swojej wiedzy jest - dumnie zapowiadana opcja - Sztuka. I owszem, na tle pozostałych prezentuje się o wiele lepiej, co wcale nie oznacza "dobrze". Testów dotyczących sztuki jest dziesięć, a polegają one na odgadnięciu, czy obraz kryje się na ekranie. Oczywiście, żeby nie było zbyt prosto, użytkownik nie widzi całego obrazu, ale tylko odsłonięte fragmenty. Uważam, że to bez sensu - większość tych obrazów i po całkowitym odsłonięciu nic nie powie przeciętnemu licealiście. Co ciekawe i - dla programu - tragiczne zarazem, tych obrazów w programie nie można obejrzeć w całości - tylko odsłonięte fragmenty!

Ostatnim, czwartym trybem jest sprawdzanie wiedzy dotyczącej dat. To znaczy, program wypisuje np. "Władysław Sikorski zginął w roku:", a użytkownik będzie tyle razy wklepywał datę, aż trafi. Jeśli mu się nie uda - trudno, test zakończy się po określonym wcześniej czasie... Aha, warto zaznaczyć, że gra ma opcję przeznaczoną dla nauczycieli, a polegającą na tym, że funkcję "podpowiedź" można zabezpieczyć hasłem. Ale trzeba by być chyba prawdziwym nauczycielem sadystą, żeby tym programem męczyć niewinnych uczniów.

Co do poruszania się po programie - jest ono, i owszem, nietrudne, ale raz, że program działa niezwykle wolno, dwa, że mało stabilnie, a trzy, że aby go wyłączyć, wystarczy nacisnąć Escape! No, przepraszam bardzo, ale już szanujące się wygaszacz ekranu nie pozwalają sobie na coś takiego.

Na koniec jeszcze chciałbym zniechęcić do programu Exe ludzi lubiących wszelkiego rodzaju multimedia - filmy, dźwięki etc. Wrzucając płytke z "Historią przed maturą" można o nich zapomnieć - cała płyta ma pojemność, uwaga!, 100 megabajtów, a do tego uruchamia się bezpośrednio z CD (można ją również zainstalować na dysku, wtedy działa szybciej).

Jeśli ktoś już dotarł do tego momentu w tekście, to podsumowania czytać nie musi - gdyż ono narzuca się samo. Programu Exe "Historia przed maturą" nie polecam. Aha, byłbym zapominał - autorzy zapowiedzieli aktualizację przez Internet. Gdy próbowałem to zrobić, program po prostu wyrzucił mnie na stronę swojego wirtualnego sklepu... Trochę szacunku dla naszych pieniędzy, panowie programiści!



## CZ. 6

**Jarek "Metzger" Ostrowski**  
e-mail darkwater@interia.pl

**Witajcie, dzisiaj nie będzie czystego HTML-a, a raczej troszeczkę teorii. Podam wam trochę przydatnych wskazówek związanych z całym procesem tworzenia stron WWW. Czyli np. skąd wziąć fajne gify. No to tyle wstępu :)).**

**N**iestety na początek mam złą wiadomość, kurs, który czytacie, jest ostatnim :(. Związane jest to z tym, że po prostu przekazałem Wam już większość wiedzy, jaką posiadam. I teraz zadacie pytanie: W jaki sposób poszerzać swoją wiedzę? Odpowiem poniżej:

Pierwszym źródłem wiedzy jest Internet. Znajdziemy w nim naprawdę dużo stron poświęconych tej wspaniałej czynności, jaką jest tworzenie własnych stron. Najprostszym sposobem jest po prostu wejście na jakąś porządną wyszukiwarkę (powiedzmy [www.poland.com](http://www.poland.com) lub [www.onet.pl](http://www.onet.pl)) i wpisanie w niej "HTML" lub edytowanie stron ściągniętych na dysk z Sieci.

Jednak najstarszym źródłem wiedzy jest książka. Pytacie mnie w listach często, jaką wybrać. Otóż książek na temat HTML-a powstało multum. I jak się w tym wszystkim połączyć? Najlepiej pójść do jakiejś naprawdę dużej księgarni, w której jest możliwość przeglądania książek. Przy wyborze kierujemy się następującymi kryteriami: a) szukamy książek w miarę najnowszych; b) dobrze by było, gdyby do książki dołączona była dyskietka z przykładami (spotkałem kiedyś książkę wraz z płytą CD, na której znajdowały się darmowe programy do tworzenia stron WWW); c) najlepsza książka to książka napisana językiem, który rozumiemy.

Jak kiedyś obiecałem, powiem troszkę o dostosowaniu strony do różnych przeglądarek internetowych. A więc, większość z was na pewno surfuje po Internecie za pomocą Microsoft Internet Explorera. Jest to właściwie monopolista wśród przeglądarek. Jedyną jego znaczącą konkurencją jest Netscape Navigator. Według statystyk mojej strony, którą od lutego odwiedziło około 20 000 osób, tylko około 500 używało Netskapy. Zatem, jak widzicie, sytuacja dosłownie sprzed roku, kiedy to Netscape rządził na około 10% maszyn, uległa znaczącej zmianie. Myślę, że niestety nie ma co dostosowywać się do tych nielicznych internautów :(((. Zresztą niedawno (dla was będzie to już grubo ponad pół roku :)) wyszła najnowsza wersja Netscape'a, a mianowicie 6.0, która interpretację kodu ma prawie taką samą jak IE. Jeżeli jednak ktoś chce usilnie walczyć o to, aby Navigator nie umarł, to powiem tyle, że problemy z wyświetlaniem strony będą miały najczęstsze podłoża w stylach i Javascript.

Podjeżdżam, że większość z was do tej pory używała głównie jednego z trzech programów. Pierwszy z nich to oczywiście notatnik. Muszę się wam pochwalić, że sam teraz robię stronę w notatniku i bardzo mi z tym dobrze :). Niektórzy poszli na łatwiznę i wybrali zapewne programik o

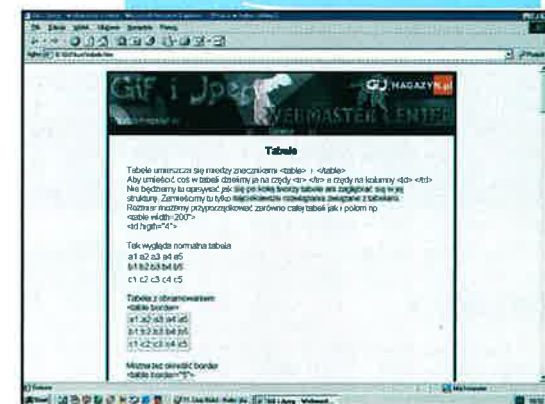
nazwie Front Page. No cóż, jest to akurat program, do którego czuję antypatię z niewiadomego powodu. Inni używali polskiej produkcji Pajęczka. Hm, nie ma co ukrywać, Pajęczka szanuję i chwale, ale wolę swój notatnik. Oprócz tych programów chciałbym przedstawić wam kilka darmowych małych produktów. Pierwszy z nich to Arachnophilia. Jest to mały shareware'owy programik dla ludzi, którym nie chce się wpisywać tagów HTML. Programik waży bardzo mało, więc jeśli ktoś ma modem, to radzę go poszukać. Kiedyś na jednej z płytek Neta spotkałem się z programikiem o nazwie Ez HTML (Edytor znaczników HTML). Program ten naprawdę polecam. Jest to polska darmowa konkurencja Pajęczka, miejscami przewyższająca oryginał. Godnym polecenia kombajnem jest edytor Dreamweaver, który wraz z Fireworksem tworzy narzędzie dla prawdziwego męż... tfu :) webmastera.

Jeżeli chodzi o programy graficzne, to w sytuacji gdy Trial w Paint Shop Pro ci się już skończył :), jedynym rozsądnym wyjściem jest poszukiwanie w sieci programiku o nazwie SnagIt (najlepiej wersji 5.0, ponieważ to ją tu opisuję). Program ten stworzony jest głównie do ściągania ekranu, jednak znam też inne ciekawe jego zastosowanie :). Otóż jest on znakomitym kompresorem plików graficznych. Che, che, ktoś z nas nie ma w sobie trochę lenia :). Jeżeli należysz do tej grupy ludzi, jako jedno z rozwiązań możesz przyjąć skorzystanie z darmowych obrazków. W Internecie jest tego na prawdę pełno. Moim ulubionym zbiorem jest Gif & Jpeg Webmaster Center. Znajdziecie go pod adresem <http://gij.magazyn.pl>. Oprócz setek clip-artów na stronie można znaleźć trochę m.in. o HTML-u czy Javascriptcie.

Dość częstym pytaniem jest pytanie o wybór właściwego serwera. No cóż, może i o tym wspominałem, ale powiem jeszcze raz, aby rozwiać wszystkie wątpliwości - INTERIA.PL. Moim zdaniem, i nie tylko moim, jest to najlepszy darmowy serwer. Dają dużą ilość miejsca (12 MB, z tym że jak napiszemy, że potrzebujemy więcej, to dadzą więcej, przykład - [www.darkpower.prv.pl](http://www.darkpower.prv.pl)). Z wysłaniem plików na serwer nie ma problemu, ponieważ po wejściu na stronę główną i wpisaniu danych swojego konta dostajemy się do centrum sterowania swoją stroną. Można za jego pośrednictwem wgrać pliki za pomocą superskrzydła (otwiera się nowe okienko i w nim wybieramy nasze pliki). Do tego dostajemy darmowe księgi gości, liczniki i STAT-erię, która jest najlepszą pod słońcem statystyką. Za jej pośrednictwem dowiadujemy się o IP gości, czasie ich wizyt, co wpisywali w wyszukiwarkach,

o ich przeglądarce, no i w końcu o systemie operacyjnym, jaki mają na dyskach.

Na koniec zostaje pytanie, o czym strona ma być. Otóż jeśli jesteśmy kompletnymi maniakami czegoś (Dragon Ball, Pokemon, Star Wars), to zrobimy stronę o tym. Jednak nie ma co liczyć, żeby takie coś odwiedziło więcej jak 100 osób w ciągu roku. Powód jest bardzo prosty. Kiedy ktoś szuka czegoś w Internecie, na ogół wchodzi na stronę z wyszukiwarką. Wpisuje tam, powiedzmy, Dragon Ball. I co



się dzieje? Wyświetla się około 12 tys. stron. A gdzie jest nasza? W najlepszym wypadku będzie w pierwszym tysiącu. A teraz zrobicie taki numer. Zróbcie pustą stronę, w deskrypcji, title oraz keywordsach wpiszcie - "strona o francuskich mandalach XIX wieku". Zarejestrujcie ją na jakiejś wyszukiwarce (najłatwiej na [www.poland.com](http://www.poland.com)). Teraz odczekajcie 10 min. Od tej pory, kiedy ktoś wpisze "francuskie mandale w XIX wieku", wasza strona będzie wyświetlana jako jedna z pierwszych.

Aha. Aby pomóc młodym webmasterom w promocii strony, stworzyliśmy Dark Portal. Jest to inicjatywa polegająca na połączeniu kilku stron o różnej tematyce w jedną całość. Jedyne, co się traci, to ok. 30 pikseli na jedną ramkę naszego serwisu. W niej znajdują się linki do innych stron. Ramka ta jest dostosowana do rozdzielczości 800 x 600 i wyższej.

No więc żegnam się z wami. Mam nadzieję, że kurs wam się na coś przydał lub przyda. Bye, bye :).

PS Muszę przeprosić grupkę około 20 osób, na których pytania z powodu padu dysku nie odpowiedziałem. Jeżeli czujecie się pokrzywdzeni, to sorki, ale siła wyższa.

## INFO

Producent: Exe  
Dystrybutor: Exe  
Wymagania:  
Pentium, DirectX,  
CD-ROM x16,  
16 MB RAM  
Cena: 55 zł  
Internet:  
[www.exe.com.pl](http://www.exe.com.pl)



## Budowa i sposób działania komputera

# Pamięć

■ Anna "Devi" Wojewódzka

**Pamięć.** Kiedy słyszę opowieści kolegów z uczelni o nowej konfiguracji ich sprzętu, pierwszym parametrem, który wymieniają, jest częstotliwość taktowania procesora. Drugim... ilość pamięci RAM.

**K**omputer jednak zawiera w swym wnętrzu nie tylko standardową pamięć operacyjną zwaną potocznie RAM-em (Random Access Memory - pamięć swobodnego dostępu). Ogólny podział pamięci to podział na RAM i ROM (Read Only Memory - pamięć tylko do odczytu). Najpierw jednak o podstawowych parametrach każdej pamięci.

- 1) Pojemność** - liczba bitów posiadanych przez pamięć, w których można zapisać dane. Inaczej rzecz ujmując, to ilość danych, która zmieści się w pamięci.
- 2) Czas dostępu** - jest to czas reakcji pamięci na sygnał. Jeżeli procesor chce czytać dane z pamięci, musi najpierw podać adres komórki, gdzie zaczyna się interesujące go dane, i wysłać sygnał na nóżkę R (read) pamięci. Pamięć reaguje na takie zadanie wystawieniem danych na magistralę danych i właśnie ten czas pomiędzy zadaniem a odpowiedzią nazywa się czasem dostępu. Jest on mierzony w nanosekundach (ns).

### Pamięć ROM

Pamięć ROM jest pamięcią nieulotną, raz zaprogramowana trzyma dane nawet po odcięciu zasilania. Produkowana jest na zamówienie i programowana u producenta. Jest to matryca, w której przepala się niektóre połączenia, aby zaprogramować pamięć.

**Istniały również pamięci programowalne:**  
**PROM** - pamięć, w której użytkownik sam przepalał matrycę. Jednak matryca mogła być przepalona jedynie raz i w razie błędu programu lub programatora była do wyrzucenia, trzeba było kupić nową i na nowo ślecieć nad procesem jej przepalania.

**REPROM** - pamięć działająca na nieco innej zasadzie niż pamięć PROM. Elementem trzymającym dane była bryła przewodnika zatopiona w dielektryku (materiał nieprzewodzący prądu), do tego przyłożona była elektroda. Przyłożenie wysokiego napięcia powodowało przebiegnięcie prądu do przewodnika, ładunek ten zostawał uwięziony. Pamięć można było wyczyścić po-



### Pamięci RAM

Pamięci RAM dzielą się na:

- 1) Statyczne** - SRAM (Static RAM). Pamięć statyczna trzyma dane do czasu ich usunięcia lub wyłączenia komputera. Pojedyncze komórki zawierają wiele tranzystorów, które utrzymują dane w pamięci. Pamięć statyczna nie wymaga bezustannego odświeżania (ciągłego odnawiania jej zawartości lub, jak kto woli, przepisywania jej do niej samej), najczęściej używana jest w pamięciach cache (pamięć wewnętrzna procesora) ze względu na to, że jest bardzo szybka. Pojawia się pytanie, dlaczego nie jest montowana jako standardowa pamięć RAM. Otóż jest to pamięć niezwykle skomplikowana, więc, niestety, koszty jej produkcji są bardzo wysokie. Czas dostępu do pamięci SRAM wynosi obecnie 5 ns.
- 2) Dynamiczne** - DRAM (Dynamic RAM). Pamięć dynamiczna składa się z kondensatorów. Kondensatory są elementami, które przechowują ładunki, szybko jednak je tracą. To sprawia, iż pamięć DRAM traci dane po ok. 1 sekundzie od ich otrzymania i z tego powodu musi być bezustannie odświeżana. Jej produkcja jednak jest stosunkowo prosta i niezbyt kosztowna. Jest pamięcią montowaną jako główna pamięć operacyjna.

Pamięci statycznie dzielimy z kolei na:

**Synchroniczne** - pamięć sterowana jest za pomocą sygnałów z magistrali głównej komputera. To oznacza, że to właśnie owa magistrala nadaje tempo pracy pamięci, decyduje o tym, jak szybko będzie ona w stanie przekazywać dane. Wraz ze wzrostem szybkości magistrali głównej rośnie szybkość pamięci.

**Asynchroniczne** - pamięć nie jest sterowana za pomocą sygnałów z magistrali, a jej szybkość zależy tylko od jej konstrukcji (to pamięć nadaje sobie tempo pracy niezależnie od innych układów). Pamięci asynchroniczne są o wiele wolniejsze od synchronicznych, dlatego to właśnie one rządzą obecnie na rynku.

Pamięci synchroniczne dzielą się na:

**SDRAM** - Synchronous Dynamic RAM - standardowa pamięć synchroniczna, na modułach której napyłniona jest pamięć EPROM, gdzie zakodowany jest sposób działania pamięci (liczba cykli pracy pamięci, które musi czekać procesor, aby odebrać od niej dane).

**DDR RAM** - Dual Data Rate RAM - są to pamięci, które pracują z podwojoną prędkością, ponieważ przesył danych tej pamięci odbywa się na obydwu zboczach sygnału synchronizującego (sygnał synchronizujący posiada tzw. zbocza, jedno narastające, drugie schodzące). Ta pamięć jest wyraźnie szybsza od SDRAM (ok. 2 razy). Jest to pamięć promowana przez firmę AMD i Via (producent chipsetów dla AMD).

**VC RAM** - Virtual Channel RAM - pamięć z kanałem wirtualnym. Ma 16 KB dodatkowej pamięci SRAM, te 16 KB podzielone zostało na kanały. Jest to pamięć o bardzo szybkim dostępie, niestety nie wszystkie procesory ją obsługują. Jest mniej więcej o 1/5 szybsza od standardowych pamięci SDRAM.

### Nowe spojrzenie na pamięć

**RAM BUS Memory**

Pamięć ta została opracowana przez firmę Rambus, a następnie wchłonięta przez firmę Intel. Pamięć ta jest bardzo droga, dodatkowo wymaga specjalnego kontrolera, płyty głównej i magistrali. Tej pamięci nie czyta się po jednym bajcie, dane przesyłane są pakietami. Teoretycznie jest to pamięć bardzo szybka, ponieważ szybko przesyła dane. Jednak przygotowanie jednego pakietu trwa na tyle długo, aby skutecznie obniżyć jej szybkość.

**Moduły pamięci**

Pamięć RAM sprzedawana jest w postaci specjalnych modułów pamięci, a nie w postaci poszczególnych układów scalonych. Owe układy (zwane kośćmi) przyglutowane są do specjalnej płytki. Istnieją dwa rodzaje modułów pamięci. Pierwszym z nich jest SIMM (Single Inline Memory Module - pojedynczy moduł pamięci), a drugim DIMM (Dual Inline Memory Module - podwójny moduł pamięci). Moduł DIMM jest szybszy od modułu SIMM.

#3



# Akcesoria GAPIK

..... Taniej być nie może !

Game pad do PSX



14,99

Game pad do PSX



39,99

Game pad do PS2



49,99



24,99

Super podkładka żelowa



3,99

Podkładka standardowa



39,99

Pilot do PS2



14,99

Karta pamięci do PSX 1MB



29,99

Karta pamięci do PSX 8MB



9,99

Kable PC-USB



129,99

Kierownica do PSX



12,99

Lampka do Game Boy



129,99

Kierownica do PC



189,99

Video kamera do PC

Futerał do Game Boy



14,99



54,99

CD-R 25 pack

## Nowości Sprzętowe

Navi



Navi Wheel Mouse MT100 to nowa myszka, która dołączyła do rodziny akcesoriów komputerowych Mediatech. Zastąpi ona MT100, znajdującą się dotychczas w ofercie firmy Multi-Styk. Urządzenie charakteryzuje się ergonomicznym kształtem dobrze dopasowanym do dłoni większości użytkowników: zarówno lewo-, jak i praworęcznych. Mysz wyposażona jest w dwa przyciski oraz rolę spełniającą również rolę trzeciego przycisku. W zestawie znajduje się także oprogramowanie umożliwiające przypisanie rolce oraz trzeciemu przyciskowi funkcji ułatwiających pracę w systemach z serii Windows. Navi Wheel Mouse MT100 sprzedawana jest w trzech "najmodniejszych" wersjach kolorystycznych: srebrno-szarej metalic, szaro-srebrnej metalic oraz "tradycyjnej" białej. Użytkownicy mogą także wybrać jedną z dwóch wersji interfejsu: dla portów szeregowych RS232 oraz dla portów PS/2 Mouse. Sugerowana cena detaliczna Navi Wheel Mouse MT100 wynosi 34,90 złotych.

www.multistyk.com.pl

### Trzy tysiące

Na nasz rynek trafił nowy aparat cyfrowy marki Epson - EPSON Photo PC 3000Z.

Jest to aparat o rozdzielczości optycznej 3,3 miliona punktów i maksymalnej rozdzielczości wyjściowej 4,8 miliona punktów w technologii EPSON Hi-PiCt. Urządzenie oferuje trzy-

### ERRATA

Przepraszamy, w imieniu Chochlika, za brak tabelki z wynikami testów kart graficznych Creative w poprzednim (9/2001) numerze CDA. Kąjemy się i zamieszczamy wyniki w niniejszym:

Test	Jednostka	Creative GeForce2 PRO 64 MB DDR	Creative GeForce3 64 MB DDR
Quake II	800x600 16 bit 1600x1200 16 bit	271,4 138,6	267,5 159,2
Quake II	800x600 32 bit 1600x1200 32 bit	266,8 91	274,1 146
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800x600 HQ 1024x768 HQ 1600x1200	164 150,2 138,8 107,7 48,3	162,3 146,8 144,9 134,8 75,9
3D Mark 2000 3D Mark 2000 3D Mark 2001	Default Benchmark 16bit Default Benchmark 32bit Default Benchmark	8179 6109 3507	8179 7949 5203

Czy cyfrowa, czy analogowa, to jednak grafika

# PowerColor GeForce3

■ Mike-L

**Zainteresowanie kartami graficznymi wykorzystującymi nowe układy Nvidii, a mianowicie GeForce3, rośnie pomimo utrzymującej się stosunkowo wysokiej ceny. Producenci starają się projektować nowe konstrukcje, wykorzystując nabyte wraz z tworzeniem poprzednich wersji urządzeń doświadczenie oraz wychodząc naprzeciw oczekiwaniom potencjalnych klientów.**

PowerColor to firma znana szerokiemu gronu użytkowników komputerów z dwóch powodów - produkuje sporo modeli kart graficznych (pierwszy powód), których cena bywa często niższa od konkurencyjnych (to drugi powód). Pomimo zastosowania ciekawych rozwiązań technicznych. Tym razem zaprezentujemy urządzenie wykorzystujące procesor Nvidia GeForce3, sześćdziesiąt cztery megabajty pamięci oraz dodatkowe elementy, jakimi są wyjście telewizyjne S-Video oraz cyfrowe DVI. Na procesorze zamontowano radiator wraz z wentylatorem, które dość dobrze radzą sobie z odprowadzeniem energii cieplnej. Jaką wydziela akcelerator. Pamięci także są chłodzone, a to dzięki dwóm sporym radiatorom przymocowanym po jednym do czterech modułów. Do tego rozwiązania mam największe zastrzeżenia, gdyż metalowe części przy kościach utrzymuje... taśma dwustronnie lepiana i przewodząca ciepło, która nie zapewnia dokładnego przylegania do poszczególnych elementów, co objawia się sporym nagrzaniem kilku z nich i przekłamaniami w wyświetlaniu obrazu po próbie niewielkiego nawet podkręcenia. Po odpowiednim dopasowaniu radiatorów wszystko było już w porządku, co oznacza, że artefakty nie pojawiały się już na ekranie. Złącze DVI nie odmówiło współpracy, a przekazywany za jego pomocą obraz charakteryzował się troszkę lepszym nasyceniem barw niż w przypadku podłączenia panelu LCD poprzez standardowe wyjście.

### Dane techniczne:

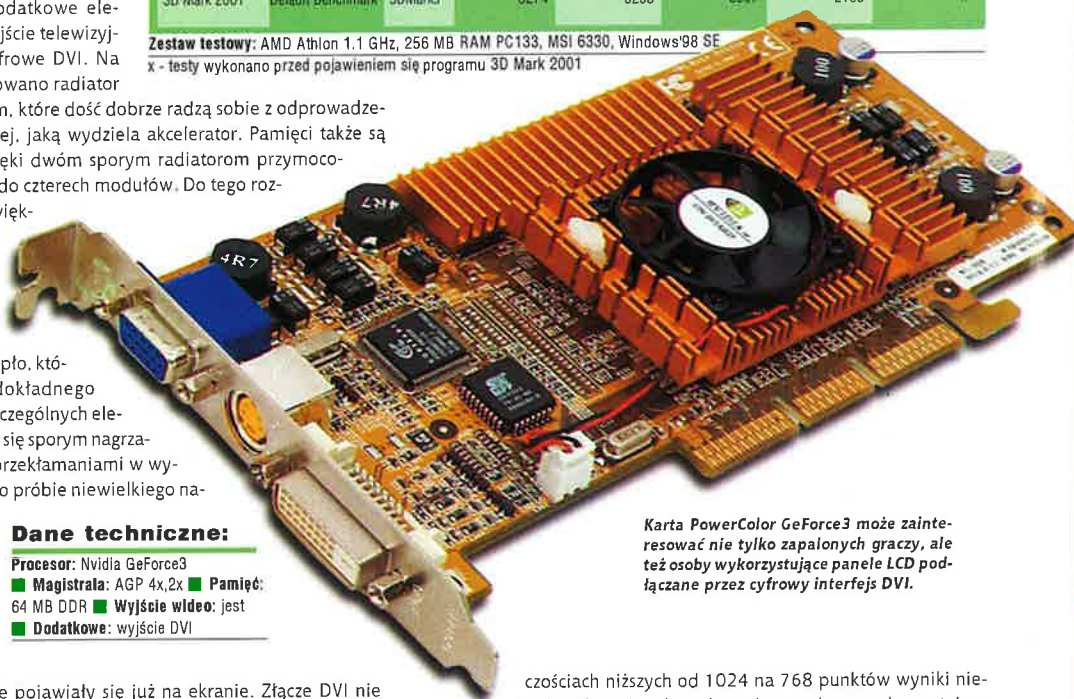
Procesor: Nvidia GeForce3  
Magistrala: AGP 4x, 2x  
Pamięć: 64 MB DDR  
Wyjście wideo: jest  
Dodatkowe: wyjście DVI

Do zestawu dołączono przewód oraz przejściówkę pozwalającą na wyświetlenie obrazu na ekranie telewizora lub nagranie go na magnetowidzie. Dzięki aplikacji WinDVD 2000 możliwe jest odtwarzanie filmów DVD na ekranie monitora lub telewizora, co zapewne ucieszy miłośników kina domowego. Porcję wielu godzin solidnej rozrywki zapewni dołączona gra Unreal Tournament, wraz z dodatkami poprawiającymi jej funkcjonowanie.

Testy wydajności, które przeprowadziliśmy, wykazały, że w rozdziel-

Test	Jednostka	PowerColor GeForce3 64 MB DDR	CardexPort GeForce3 64 MB DDR	Creative GeForce2 PRO 64 MB DDR	PowerColor Kryo II 64 MB SDRAM	Asus V7100 Deluxe Combo 32 MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit 1600x1200 16bit	268,2 158,2	267,5 159,2	271,4 138,6	149,6 68	215,4 84,1
Quake II	800x600 32bit 1600x1200 32bit	270 139,6	274,1 146	266,8 91	139,4 60,4	164,9 42,4
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800x600 HQ 1024x768 HQ 1600x1200	164,6 145,2 145 137,3 76,2	162,3 146,8 144,9 134,8 75,9	164 150,2 138,8 107,7 48,3	142,4 133,6 115,8 87,7 36,7	161,7 144,5 75,6 49 18,9
3D Mark 2000	Default Benchmark 16bit	8153	8179	7866	5363	4860
3D Mark 2000	Default Benchmark 32bit	8003	7949	6109	5168	3352
3D Mark 2001	Default Benchmark	5274	5203	3507	2106	x

Zestaw testowy: AMD Athlon 1.1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows98 SE  
x - testy wykonano przed pojawieniem się programu 3D Mark 2001



Karta PowerColor GeForce3 może zainteresować nie tylko zapalonych graczy, ale też osoby wykorzystujące panele LCD podłączane przez cyfrowy interfejs DVI.

czościach niższych od 1024 na 768 punktów wyniki nie wiele różnią się od uzyskanych przez karty wykorzystujące układy GeForce2 Pro. Moc ujawnia się dopiero przy wyższych rozdzielczościach i trzydziestodwubitowym kolorze oraz w grach, w których na ekranie generowana jest bardzo duża liczba wielokątów.

Wyniki przeprowadzonych przez nas testów możecie znaleźć w tabelce.

PowerColor GeForce3 jest dość ciekawą propozycją wśród wielu dostępnych na rynku akceleratorów trzeciego wymiaru. Jeśli jednak zdecydujecie się na jego zakup, zwróćcie uwagę na przymocowanie radiatorów do modułów pamięci, gdyż ma to wpływ na naprawdę dobrą i niezawodną pracę.

### PowerColor GeForce3

Cena: 1849 zł\* Dostarczył: AB SA, ul. Kościelna 32, 51-416 Wrocław, tel. (0 71) 324 05 00, faks (0 71) 324 05 28, www.ab.com.pl

wydajne chłodzenie ■ dodatkowe wyjście DVI  
słabo umocowane radiatory pamięci

Internet: www.powercolor.com.tw

\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Produkt kompatybilny z Twoją mózgowicą

Motorola a sieć globalna

# MiNt Hurricane

■ techNICK

**Kilka miesięcy temu mieliście okazję przeczytać o modemie firmowanym logo MiNt, który zbudowano przy wykorzystaniu układu Rockwell/Conexant. Tym razem trafiła się nam konstrukcja z zamontowaną kością produkowaną przez firmę Motorola.**

MiNt Hurricane jest urządzeniem, które nie tylko pozwala na podłączenie się do sieci Internet, ale także na wysyłanie oraz odbieranie faksów, odbieranie, jak i zapisywanie wiadomości (rodzaj automatycznej sekretarki), może ponadto pracować jako telefon głośno mówiący. Bogaty zestaw aplikacji powiększa jeszcze wachlarz zastosowań modemu.

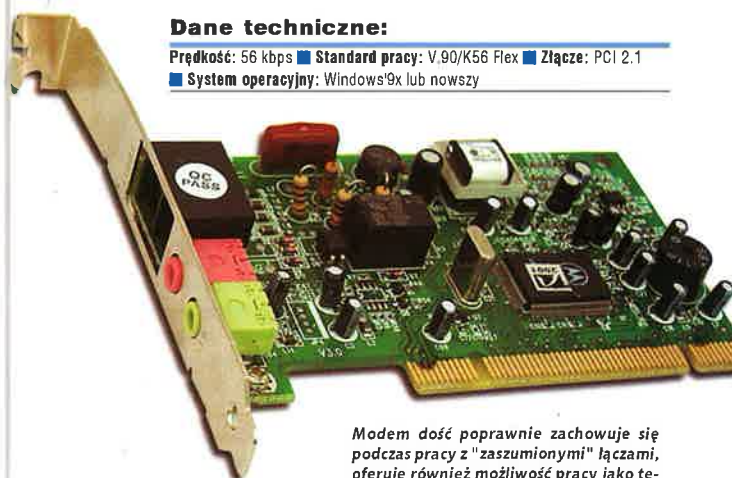
Sprawdziłmy działanie konstrukcji przy dobrych łączach, jak i oddalonych od centrali o kilkanaście kilometrów, które były dość znacznie "zaszumione". W pierwszym przypadku modem nawiązywał połączenie o minimalnej prędkości 48 000 bps, a w drugim z maksymalną - 50 666 bps. Przy "zaszumionej" linii zdarzało się, że trzeba było ponawiać procedurę łączenia z numerem dostępnym 0 202122, gdyż modem nie był w stanie wynegocjować odpowiednich parametrów. Przetestowaliśmy także działanie modemu Voice, który pozwala na korzystanie z modemu jako głośno mówiącego telefonu, a to dzięki podłączeniu do karty mikrofonu oraz głośników. Funkcja ta dobrze spełniała swoją rolę, choć trzeba było dobrze rozstawić kolumny, by dźwięk się nie sprzągał.

Jako ciekawostkę dodam, że producent zapewnia każdemu, kto zadzwoni do dystrybutora i poda jako hasło nazwę naszego miesięcznika, sprzedaż urządzenia bez opłat manipulacyjnych i kosztów przesyłki.

Jeśli szukacie taniego modemu, który zapewni połączenie do sieci Internet, lub że chcecie go wykorzystać do przesyłania faksów czy jako automatyczną sekretarkę, zastanówcie się nad zakupem MiNt Hurricane.

### Dane techniczne:

Prędkość: 56 kbps ■ Standard pracy: V.90/K56 Flex ■ Złącze: PCI 2.1  
System operacyjny: Windows9x lub nowszy



Modem dość poprawnie zachowuje się podczas pracy z "zaszumionymi" łączami, oferuje również możliwość pracy jako telefon głośno mówiący.

### MiNt Hurricane

Cena: 59 zł\* Dostarczył: Action Sp. z o.o., ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, tel. (0 22) 877 06 14, faks (0 22) 877 06 20, www.action.com.pl

wbudowana opcja Voice ■ ciekawe oprogramowanie  
długi czas łączenia (do 50 s)

Internet: www.mint.com.pl

\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Produkt kompatybilny z Twoją mózgowicą

GAINWARD



Gainward

- najszybsze karty graficzne świata

Gainward to największy na Tajwanie producent kart graficznych działający od 1984 roku. Gainward produkuje najszybsze na świecie karty graficzne, które teraz dostępne są również dla polskich pasjonatów. Produkty Gainward są polecane przez firmę NVIDIA.

## GeForce3 PowerPack VIVO

- najszybszy GeForce3 na rynku !!!

Niesamowicie realistyczna grafika 3D, generowana w czasie rzeczywistym oraz nowe nie spotykane efekty i doznania sprawiają, że nie będziesz chciał wrócić do rzeczywistości. Na szczęście nie będziesz musiał - nową rzeczywistość wygeneruje Ci karta Gainward!



www.rivastation.com

Gainward GeForce3 VIVO

91%\*

HARDWARE!

REKOMENDACJA

www.pc.com.pl



Gainward GF3 GS - najszybszy na rynku !!!

Według renomowanego serwisu PC.com.pl Gainward GeForce3 Power Pack "GS" to...  
"najszybsza karta GeForce3 na rynku"! Zalety: najszybszy GeForce3 na rynku, wejście i wyjście wideo (VIVO), złącze DVI, łatwo zdejmowalny cooler oraz ciekawy pakiet dołączonych oprogramowania. http://www.pc.com.pl/lab\_pokaz.asp?lab=140

### Rekomendowana przez Tom's Hardware

Dobrze znany serwis Tom's Hardware przeprowadził test 7 kart graficznych opartych na procesorze GeForce3. Karta Gainward jako jedna z trzech zdobyła rekomendację serwisu Toma. http://www6.tomshardware.com/graphic/01q3/010709/index.htm



02-673 Warszawa, ul. Konstruktorska 4 tel. (0 22) 853 7000 faks (022) 843 91 68 e-mail: info@mmv.pl

Zapraszamy do współpracy sklepy, hurtownie oraz klientów detalicznych! PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ.

tel. (0 22) 853 7000  
http://www.mmv.pl

## Nowości Sprzętowe



krótke powiększenie optyczne i dwukrotne cyfrowe. Z komputerami komunikuje się za pośrednictwem złącza USB. Dzięki funkcji Video Clip możliwe jest nagranie krótkich sekwencji wideo i dźwięku.

www.epson.com

### Piractwo z Hong-Kongu



Sprzęt i oprogramowanie do pirackiego kopiowania gier dla konsolki Game Boy Advance było dostępne jeszcze przed jej amerykańską premierą. Produkcją odpowiednich zestawów tradycyjnie zajęły się firmy z Hong Kongu. Od pierwszych dni czerwca, a więc jeszcze przed amerykańską i europejską premierą najnowszego dzieła Nintendo, firmy z Hong Kongu rozpoczęły sprzedaż urządzeń Flash Linker Advanced. Umożliwia ono podłączenie nowego Game Boya do komputera PC, a tym samym transmisję umieszczonych w Słot "ROM-ów" z grami do konsoli. Oczywiście Flash Linker może być używany także w legalnych celach - jak np. zapisywanie danych z gier lub pisanie programów dla GBA. Oprócz urządzenia, które kosztuje około 35 dolarów, chętni na "darmowe" gry muszą jeszcze zapłacić za karty Flash, umieszczane w odpowiednim złączu GBA. Ceny kart wahają się w granicach od 110 dolarów (za wersję 32 MB) do 160 dolarów (za kartę 64 MB). Jeśli wierzyć doniesieniom prasowym, proceder wymyślenia się grami w Internecie osiągnął już znaczne rozmiary. Bo choć inwestycja w osprzęt jest znaczna, to biorąc pod uwagę ceny gier - opłacalna. W Polsce jeden cartridge z grą dla GBA kosztuje od 180 do 220 złotych. Sama konsola kosztuje około 500 złotych. Według Interactive Digital Software Association, branża elektronicznej rozrywki traci przez piractwo 3 miliardy dolarów rocznie.

www.wired.com/news

# Asus V8200 Deluxe

■ Maciej Lewczuk

*Karty zawierające więcej złącz niż standardowe konstrukcje wywołują u jednych użytkowników uczucie przesytu, a u innych dreszcz emocji, gdyż dzięki nowym funkcjom możliwe jest wykorzystanie karty nie tylko do gier czy oglądania filmów.*

Firma Asus, niedługo po ukazaniu się na rynku nowego procesora graficznego, prezentuje konstrukcję zawierającą tenże układ, oznaczoną nazwą "Deluxe". Jest to karta graficzna, która wzbogacona jest o sporo przydatnych funkcji - można je wykorzystać w najróżniejszy sposób. W niniejszym modelu znajdują się wyjścia takie jak VGA, S-Video, Composite oraz wejście S-Video. Na śledziu jest jeszcze gniazdo służące do podłączenia okularów - 3D Glasses. Do firmy Asus zawsze miałem zaufanie (jak i do kilku innych), lecz inżynierowie chyba niewiele robią sobie z uwag konsumentów, gdyż konstrukcja obudowy okularów nie zmienia się od początku ich produkcji. Zauszniki są cienkie i uwierają, nosek także jest zbyt kanciasty, a całość duża i nieporęczna. A wystarczyło wziąć przykład z konkurencji i stworzyć coś jednocześnie prostego i lepszego. Są to wszystkie żale, jakie mogę mieć do karty graficznej Asus. Wyjścia doskonale spełniają swoją rolę, gdyż obraz na ekranie telewizora jest wyraźny i charakteryzuje się dobrym nasyceniem barw. Wejście pozwala na przechwytywanie obrazu z różnych źródeł w czasie rzeczywistym z rozdzielczością dochodzącą do 704 na 480 punktów. Dzięki aplikacjom takim jak Asus Digital VCR czy Asus Live możliwe jest przechwytywanie sekwencji wideo z wejść i zapisywanie ich w jednym z wybranych formatów na dysku twardym. Do ich obróbki przygotowano aplikację Ulead VideoStudio 4 SE, dzięki której można pociąć nagrany film na poszczególne sceny i odpowiednio zmontować całość, dodając efekty przejść oraz napisy czy tytuły. Dzięki temu programowi materiał może charakteryzować się wszelkimi cechami standardu MPEG II. Asus DVD 2000 pozwoli na programowe dekodowanie filmów zapisanych na karcie Asus V8200 Deluxe pozwala na wprowadzanie i edycję, jak też wprowadzanie sygnału wideo na ekran telewizora oraz na podłączenie okularów pogłębiających efekt 3D.

Karta Asus V8200 Deluxe pozwala na wprowadzanie i edycję, jak też wprowadzanie sygnału wideo na ekran telewizora oraz na podłączenie okularów pogłębiających efekt 3D.



### Dane techniczne:

Procesor: Nvidia GeForce3  
Magistrala: AGP 4x, 2x  
Pamięć: 64 MB DDR  
Wyjście wideo: S-Video, Composite  
Wejście wideo: S-Video  
Dodatkowe: gniazdo okularów 3D

	Test	Jednostka	Asus V8200 Deluxe 64 MB DDR	CardexPort GeForce3 64 MB DDR	Creative GeForce2 PRO 64 MB DDR	PowerColor Kyro II 64 MB SDRAM	Asus V7100 Deluxe Combo 32 MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit 1600x1200 16bit	fps fps	266.4 164.6	267.5 159.2	271.4 138.6	149.6 68	215.4 64.1
Quake II	800x600 32bit 1600x1200 32bit	fps fps	275.3 154.2	274.1 146	266.8 91	139.4 60.4	164.9 42.4
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800x600 HQ 1024x768 HQ 1600x1200	fps fps fps fps fps	166.1 150 147.3 137.8 78.1	162.3 146.8 144.9 134.8 75.9	164 150.2 138.8 107.7 48.3	142.4 133.6 115.8 87.7 36.7	161.7 144.5 75.6 49 18.9
3D Mark 2000	Def. Bench. 16bit	3DMarks	8230	8179	7886	5363	4860
3D Mark 2000	Def. Bench. 32bit	3DMarks	8012	7949	6109	5168	3352
3D Mark 2001	Default Benchmark	3DMarks	5283	5203	3507	2106	x

Zestaw testowy: AMD Athlon 1.1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows98 SE  
x - testy wykonano przed pojawieniem się programu 3D Mark 2001

ratury otoczenia. Gdy dodatkowo umieściłem wentylator o dużej mocy ponad układami karty, całość działała szybciej o niemal 20%. Obraz generowany na ekranie charakteryzował się nadzwyczaj dobrą jakością jak na układy Nvidii, co dobrze świadczy o producencie karty.

Myślę, że Asus V8200 Deluxe powinien zainteresować osoby, które pragną w grach rozkoszować się najwyższymi rozdzielczościami i największą ilością wyświetlanych detali, jak i obróbką oraz edycją filmów czy oglądaniem filmów DVD.

### Asus V8200 Deluxe

Cena: 2149 zł\* Dostarczył: AB SA, ul. Kościelżyńska 32, 51-416 Wrocław, tel. (0 71) 324 05 00, faks (0 71) 324 05 28, www.ab.com.pl

dobra jakość obrazu na monitorze ■ mnogość funkcji wideo

■ niewygodne okulary 3D

Internet: www.asus.com.tw

\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Tak wiele, że aż...



plytkach DVD, co może być przyczynkiem do stworzenia kina domowego. Dodano także krążek z testowymi wersjami programów firmy CyberLink.

Dość o programach. Samą kartę zbudowano z myślą o maksymalnym wykorzystaniu jej mocy. Na zdjęciu zapewne widać spore radiatory zamontowane na pamięciach oraz procesorze graficznym, które dobrze radzą sobie z nadmiarem wydzielanego przez kości ciepła. Wszelkich parametrów karty można doglądać poprzez aplikację SmartDoctor, dzięki czemu ustrzeżemy się przed ewentualnymi uszkodzeń podręcznego sprzętu. Jeśli chodzi o przetaktowywanie, to jest ono możliwe, lecz maksymalnie o 10 do 15 procent, a wszystko zależy od tempe-

Zabawa w Michała Aniola

# Pentagram Magic Pen

■ techNICK



Tablet Pentagram Magic Pen pozwala na amatorskie malowanie oraz pracę z aplikacjami typu CAD/CAM.

Myszy, mimo że coraz bardziej precyzyjne, nie pozwalają rozwijać niektórych naszych talentów, gdyż ich zastosowanie w porównaniu do tradycyjnych narzędzi, takich jak na przykład pędzel czy kredki, różni się w znaczący sposób. Niegdyś oferowano w takiej sytuacji dość drogie pióra świetlne, potem próbowano połączyć konstrukcję myszy ze swego rodzaju długopisem.

Koniec końców, powstały tablety graficzne pozwalające na dokładne odwzorowanie ruchów elektronicznego pisaka w danej aplikacji. Dzięki temu tworzenie rysunków, jak również projektowanie skomplikowanych konstrukcji stało się o niebo prostsze.

Pentagram Magic Pen nie jest zwykłym, domowym tabletem, ponieważ oferuje możliwość pracy przy użyciu pisaka, który nie jest połączony z modulem leżącym na biurku. Jest to bardzo wygodne - nie przeszkadzają bowiem żadne przewody. Niezbyt wielkie rozmiary nie mogą zapewnić rozdzielczości na poziomie profesjonalnych urządzeń, lecz w zamian pozwalają na pracę z nadgarstkiem opartym o przednią część tabletu.



### Pentagram Magic Pen

Cena: 410 zł\* Dostarczył: Multimedia Vision S.C., ul. Konstruktorska 4, 02-673 Warszawa, tel. (0 22) 853 70 00, faks (0 22) 843-91-68, www.multimedia.com.pl

brak przewodu łączącego tablet z "pisakiem" ■ dobre oprogramowanie

sporadyczne "zacinanie się"

Internet: www.pentagram.pl

\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Produkt kompatybilny z Twoją mózgowicą

GAINWARD



Gainward ... po prostu szybszy!  
- najszybsze karty graficzne świata

GeForce2 Pro/400



Najbardziej wydajna karta Gainward oparta o procesor GeForce2 Pro. Idealna do najbardziej wymagających gier oraz aplikacji.



754.-  
920.- z VAT

Wyniki testów Chipa mówią same za siebie:

CHIP TIP	Febur 2001	Leadtek Winfast GeForce2 GTS 32 MGB TV-out	Elsa Gladiac GeForce 2 GTS	Abit Siluro GeForce 2 GTS	Aspen AGP-V6800 Deluxe
Guillemot 3D Prophet II 64 MB	100%	95%	90%	85%	80%
ASUS AGP-V7700 Deluxe	95%	90%	85%	80%	75%
Aspen PA-256 Deluxe	90%	85%	80%	75%	70%
Guillemot 3D Prophet II 32 MB	85%	80%	75%	70%	65%
ASUS AGP-V7700 Purs	80%	75%	70%	65%	60%
Leadtek Winfast GeForce2 GTS 32 MGB TV-out	75%	70%	65%	60%	55%
Elsa Gladiac GeForce 2 GTS	70%	65%	60%	55%	50%
Abit Siluro GeForce 2 GTS	65%	60%	55%	50%	45%
Aspen AGP-V6800 Deluxe	60%	55%	50%	45%	40%

Wyniki testu w brytyjskim PC Advisor (maj 2001):

1. Gainward GeForce2 Pro/400 GS
2. ATI Radeon VE 3
3. ELISA Gladiac MX
4. Hercules 3D Prophet II MX
5. Aspen GeForce2 GTS!



GeForce2 MX  
TWINVIEW/VIVO



Karta wyposażona dodatkowo w wejście i wyjście Video. Doskonale nadaje się do zaawansowanej obróbki obrazu.



573.-  
699.- z VAT

OBSŁUGA DWÓCH MONITORÓW

- Procesor: GeForce2 MX400
- Taktowanie rdzenia: 240MHz\*
- Taktowanie pamięci: 240MHz\*
- Rodzaj pamięci: 32MB SDR 4.0ns
- RAMDAC: 350MHz
- Magistrala: AGP x2/x4
- Rozdzielczość przy 85Hz: 1920x1200x32bit
- Dodatkowe funkcje: TV-Out, Video In, Video Out, podwójne wyjście VGA
- Oprogramowanie: WinDVD 2000 PL, U-Lead VideoStudio 4.0, PowerVCR II, ExperTool
- Słownik: Windows 95/98/Me/NT/2000
- Gwarancja: 3 lata
- \*Domyślne ustawienia Enhanced



Gainward wybrany.

Gainward GF 2 MX 400 TwinView VIVO zwyciężył kartę Hercules GF 2 MX 400 w teście BENCH HOUSE.com (czerwiec 2001), zdobywając "Wybór redakcji".

Kolejny sukces.

Serwis Digit-Life.com przeprowadził test kart opartych na procesorze GeForce2 MX400. Gainward GF2 VIVO zdeklasował konkurencję! Karta okazała się szybsza nawet od ATI Radeon DDR.

Gainward GF 2MX VIVO stabilny jak skała.

Specjalistyczny serwis www.benchmark.pl: "...jestem nieprawdopodobnie zaskoczony możliwościami tej karty (...). Enhanced Performance" przetaktowuje kartę na 240/240 MHz !!! a karta nadal pracuje stabilnie jak skała. Korzyści w wydajności 3D są imponujące. (...) Ale na tym nie koniec: jakość obrazu 2D jest znakomita, tryb DualHead także, do tego całkiem niezłe wyjście/ wejście TV, oraz atrakcyjne oprogramowanie dołączane do pudełka. Naprawdę jestem pełen podziwu i wszystkim gorąco polecam ten model karty."

1 miejsce w teście 7 kart GF2MX 400. 2.08.01

http://www.rivastation.com



02-673 Warszawa, ul. Konstruktorska 4 tel. (0 22) 853 7000 faks (022) 843 91 68 e-mail: info@mmv.pl

Zapraszamy do współpracy sklepy, hurtownie oraz klientów detalicznych! PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSŁKOWĄ.

tel. (0 22) 853 7000  
http://www.mmv.pl

## Nowości Sprzętowe

ych z częstotliwością 265 MHz. Według producenta nowe kości są dziesięć razy wydajniejsze od klasycznych układów DRAM. Układy Rambus 256 MHz stopniowo zastępują produkowane obecnie przez Samsunga układy działające z częstotliwością 128 MHz. Nowe układy pamięci będą pierwszymi na świecie układami Rambus DRAM wyprodukowanymi w technologii 0,15 mikrona. Choć ceny układów 128 MHz spadły od początku roku o 18%, wszystko wskazuje na to, że na rynku masowym przegrają one walkę z tańszymi rozwiązaniami DDR i znajdą zastosowanie jedynie w urządzeniach klasy high-end. Niedawno ze wsparcia dla układów Rambus wycofał się Intel. Dlatego równolegle do pamięci Rambus firma Samsung rozwija technologię DDR.

www.samsung.com

### LiquidView

NEC-Mitsubishi Electronics Display jako pierwsza firma na świecie będzie dołączać program LiquidView do swoich monitorów LCD. Coraz większe monitory oferują użytkownikom obraz o dużych rozdzielczościach, w monitorach LCD sięgających 1600 x 1200 pikseli. Dzięki temu wyświetlany obraz jest bardziej precyzyjny i bogaty w detale. Jednak wraz ze wzrostem rozdzielczości wszystkie elementy pulpitu, opisane przez stałą liczbę punktów, "kurczą się". Tak jest z ikonami, rozwijanymi menu i tekstem. Ich pomniejszenie utrudnia nawigację w środowisku Windows. Teraz ich powiększenie bez zmiany rozdzielczości jest możliwe dzięki aplikacji LiquidView, opracowanej przez znaną - choćby z oprogramowania Pivot - amerykańską firmę Portrait Displays. LiquidView pozwala na skalowanie czcionek oraz ikon do wybranego przez użytkownika rozmiaru. Równocześnie aktualna rozdzielczość pracy (SXGA, SXGA+, UXGA lub QXGA) zostaje zachowana. Tak więc zachowanie obrazu o najwyższych parametrach nie musi wiązać się ze zmniejszeniem istotnych elementów pulpitu. Niezależnie program LiquidView przyspiesza też działanie myszki. Rewolucyjna aplikacja stanowi idealne rozwiązanie dla osób zajmujących się DTP, CAD/CAM/CAE, a także użytkowników aplikacji biurowych. Stosowanie LiquidView to nie tylko mniejsze obciążenie dla oczu, ale także większa produktywność, będąca efektem ustawienia optymalnej czytelności pulpitu nawet w najwyższych rozdzielczościach. Obsługa programu jest niezwykle prosta - opiera się na czytelnych ikonach i

# X-Tecnologies

## Dark Rumble USB i Manta Joypad USB

Nowe modele zastępują stare

■ techNICK

*Kontrolery gier do niedawna podłączane były głównie do portu gier, a konstrukcji wykorzystujących magistralę USB można było szukać ze świecą. Obecnie trendem dominującym jest jak największe uproszczenie procesu instalacji oraz konfiguracji, co przy dość niskich cenach podzespołów elektronicznych sprawia, że nowoczesne technologie dostępne są już niemal dla każdego.*

X-Tecnologies Dark Rumble jest padem, który był już opisywany na łamach CD-Actiona, lecz obecnie doczekał się wersji podłączanej do komputera poprzez uniwersalny port szeregowy (USB). Wbudowany w lewą rękojeść silniczek z zamontowanym mimośrodowo sterowany jest układem elektronicznym zsynchronizowanym z dźwiękami generowanymi przez kartę muzyczną. Na powierzchni pada zamontowano wyłącznik wstrząsów, dzięki czemu dźwięk odpoczną od drgań i będzie można w pełni skupić się na sterowaniu obiektami w grach. Półprzezroczysta zielonkawa obudowa pozwala przyjrzeć się wnętrzu konstrukcji, a jej nieco chropowata powierzchnia zapobiega wyslizgiwaniu się z dłoni.

Cyfrowy D-Pad jest nad wyraz precyzyjny - daje się wyczuć każdy z ośmiu możliwych kierunków. Mankamentem tego elementu jest

### Dane techniczne:

Podłączenie: port USB ■ Długość przewodu: 2 m ■ Liczba przycisków: 8 ■ Dodatkowe: 2 manetki analogowe, Rumble



### ❶ X-Tecnologies Dark Rumble USB

Cena: 129 zł\* ■ Dostarczył: Manta, ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa, tel. (0 22) 643 54 20, faks (0 22) 641 84 82

■ technologia Rumble ■ długi przewód ■ mocno wystający 8-kierunkowy D-Pad

Internet: www.xtecnologies.com www.manta.com.pl



### Dane techniczne:

Podłączenie: port USB ■ Długość przewodu: 1,8 m ■ Liczba przycisków: 11 ■ Dodatkowe: 2 manetki analogowe, Rumble

zwane neutralne położenie, co może zdenerwować niejednego gracza. Oczywiście wszystko jest kwestią przyzwyczajenia i jeśli zależy komuś na tym, by wartość zerową kierunku odczuwać wyraźnie, będzie wręcz zachwycony. Niewątpliwą zaletą konstrukcji X-Tecnologies jest dwumetrowy przewód, którym łączymy pada z komputerem - zabawa jest w miarę komfortowa, a chodzi oczywiście o odległość od monitora czy telewizora, do którego podłączamy wyjście karty graficznej.

Manta Joypad USB jest urządzeniem, które łączy funkcjonalność i prostotę, a co za tym idzie - także dość przystępną cenę. Dziewięć przycisków dostępnych jest w trybie analogowym, a w cyfrowym liczba ta zwiększa się do trzynastu. Przepustnica umieszczona w miejscu prawej analogowej manetki pozwala na płynną regulację przyspieszenia i hamowania. Trzy przyciski, umieszczone nieco ponad manetkami, są dość trudno dostępne, przez co korzystanie z nich nastręcza pewne trudności, szczególnie osobom posiadającym krótkie palce. Gładkie tworzywo zastosowane do wykonania obudowy powoduje, że dźwięk dość szybko się pocą, lecz kształt i sposób trzymania nie pozwalają na wyslizgiwanie się urządzenia z uchwytu.

Oba pady mogą znaleźć nabywców, a o wyborze zdecydują jak zwykle... kupujący, gdyż to ich preferencje są tu najważniejsze, nie wspominając o grubości portfela. Mnie przypadły do gustu, gdyż łatwość ich instalacji i w miarę precyzyjne działanie pozwoliły mi na kilkunastogodzinne oderwanie się od realnego świata na korzyść wirtualnej rzeczywistości gier.



### ❷ Manta Joypad USB

Cena: 89 zł\* ■ Dostarczył: Manta, ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa, tel. (0 22) 643 54 20, faks (0 22) 641-84-82

■ przystępna cena ■ precyzyjnie działająca manetka analogowa ■ trudny dostęp do niektórych przycisków

Internet: www.manta.com.pl

\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Produkt kompatybilny z Twoją mózgowicą

# PCFormat

www.pcformat.com.pl

## Pomysł na peceta

Wyrafinowany komputer od środka i na zewnątrz

- » 1. Cichy pecet
- » 2. Projekt obudowy
- » 3. Dostrajanie Windows (tematy, powłoki, karnacje)

**PCFormat**  
Super  
**Test**  
Głośniki  
z subwooferem

## Pełne wersje CD#2:

### EON Studio - Personal Edition

Kompletny pakiet do tworzenia interaktywnych symulacji w 3D.



### Zone Draw 3

Stwórz wizytówki, okładki na płyty CD, ulotki, kartki z życzeniami i inne projekty.

### Swish 1.52

Tworzenie animacji Flasha.

### TopStyle 1.52

Udoskonal swoje strony WWW stosując arkusze stylów.

### ASCToHTM

Szybko przekonwertuj tekst w dokument HTML.

### ShyFile 2.0

Zabezpiecz swoje dane na dysku i korespondencję e-mail.

### FileSpread 1.0

Szybka wymiana danych między komputerami w sieci.



Wielka ilustrowana  
**Encyklopedia Powszechna**  
wydawnictwa Gutenberga



## Nowości Sprzętowe

rozwijanym menu. Program działa z systemami operacyjnymi Windows 9x, ME i 2000. Od jesieni program LiquidView będzie dostarczany bezpłatnie z wybranymi modelami monitorów LCD firmy NEC-Mitsubishi. Pozostałe produkty z oferty firmy będą dostarczane z kuponami, które pozwolą pobrać program - bezpłatnie lub po znacznie obniżonej cenie - z Internetu. O szczegółach poinformujemy, kiedy monitory z LiquidView trafią na rynek.

www.nec.de

### Dysk USB 2.0



Firma Maxtor jako pierwsza wprowadziła na rynek zewnętrzny dysk twardy z interfejsem USB 2.0. Dysk Maxtor 3000LE oferuje pojemność 40 GB - jego talerze wirują z prędkością 5400 obrotów na minutę. Interfejs USB 2.0 umożliwia transfer danych do komputera z prędkością 480 Mbps - 40-krotnie większą niż popularny USB 1.1. Zachowuje przy tym wszystkie zalety starszych wersji USB, czyli przede wszystkim łatwość podłączenia do komputera i brak konieczności stosowania dodatkowego źródła zasilania. Dysk będzie sprzedawany w USA w cenie 200 dolarów. Maxtor oferuje również podłączaną do złącza PCI kartę USB 2.0 w cenie 50 dolarów.

www.maxtor.com

### Komórki LG



Koreańska firma LG Electronics poinformowała o planach wprowadzenia na rynek europejski dwóch modeli telefonów komórkowych. Pierwszy z nich to wyposażony w przeglądarkę WAP aparat LG-500s. Drugi - LG-200 - wprawdzie nie posiada przeglądarki, ma za to aż 7 gier i kilka przydatnych funkcji, jak terminarz czy kalkulator. Jednak jes-

# Sanyo CRD-BP1500PN

■ Maciej Lewczuk

*Producenci prześcigają się obecnie w produkcji nagrywarek, których szybkość jest już tak wielka, że na wypalenie płytki trzeba czekać niespełna pięć minut. Jednak takie prędkości wymagają pewnych rozwiązań sprzętowych i programowych, które mają zapewnić poprawność zapisu.*



Nowoczesne technologie zaimplementowane w najnowszej nagrywarkę Sanyo CRD-BP1500PN sprawiają, że napęd ten jest bardzo kuszącą propozycją.

### Dane techniczne:

Interfejs: IDE ■ Bufor: 2 MB ■ Zapis CD-R/RW: 24x/10x ■ Odczyt CD: 40x ■ Overburning: jest ■ Zabezpieczenie Buffer Underrun: jest ■ Oprogramowanie: brak

Firma Alstor przesłała do testów napęd Sanyo CRD-BP1500PN pozwalający na nagrywanie płytek CD-R z prędkością 24x, a CD-RW z 10x. Jak podaje producent, w tym urządzeniu zaimplementowano technologię BURN Proof drugiej generacji, która ma zapobiegać psuciu krążków w momencie, gdy bufor danych zostanie opróżniony, a proces nagrywania przerwany. Drugim bardzo ciekawym rozwiązaniem jest system FlexSS-BP, którego zadaniem jest monitorowanie procesu wypalania i ustalania optymalnych warunków do pracy z danym nośnikiem. Dzięki temu nawet na słabej jakości płytach zapis będzie się odbywał z możliwie najwyższą szybkością. Tego typu posunięcia producenta zaoszczędzą użytkownikowi czasu, pieniędzy oraz stresu. Do redakcji urządzenie trafiło w wersji OEM, czyli bez pudełka, instrukcji oraz oprogramowania, dlatego też pozwoliliśmy sobie na sprawdzenie nagrywarki w najpopularniejszych obecnie aplikacjach. Okazało się, że napęd radzi sobie z nośnikami o pojemności 800 MB, dokonuje nadpisania (overburning), odczytuje oraz zapisuje dane subkanałowe (CloneCD), jak też radzi sobie z CD-

Textem. Niestety w żadnej z aplikacji nie udało się skasować odpowiednio spreparowanej płytki CD-RW, choć muszę przyznać, że z tym

poradziły sobie jak dotąd dopiero trzy napędy.

Sanyo CRD-BP1500PN jest bardzo dobrą konstrukcją, choć aby stać się posiadaczem tego napędu, trzeba wydać ponad tysiąc złotych. O wyborze musi zdecydować sam użytkownik, gdyż to od jego preferencji oraz zasobności portfela zależy kupno nagrywarki.

### ■ Sanyo CRD-BP1500PN

Cena: 1015 zł\* ■ Dostarczył: ALSTOR S.C., 03-310 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 675 45 10, faks (0-22) 675 43 10

■ dobrze odczytuje i zapisuje dane subkanałowe ■ wbudowana technologia FlexSS-BP

■ cena

Internet: www.alstor.com.pl www.sanyo.com

### Nowe wcielenie

# Yamaha CRW2200E-VK

■ techNICK

*Sporo czasu dane nam było czekać na nagrywarkę, której producentem byłaby firma Yamaha i która nagrywałaby krążki z dwudziestokrotną szybkością. W nasze spragnione nowości ręce wpadło pudełko zawierające wszystko, co potrzebne jest do wypalania krążków.*

Yamaha CRW2200E-VK jest urządzeniem, które jest w stanie zapisywać dane na płytkach o pojemności do ośmiuset megabajtów z maksymalną prędkością 20x dla płytek

CD-R i 10x dla CD-RW.

Odczyt informacji dokonywany jest niemal z czterdziestokrotną szybkością, choć przy mocno zarysowanych nośnikach trwa to zdecydowanie dłużej - wydajność spadała niemal dziesięciokrotnie. Ciekawostką w niniejszym napędzie jest osiem megabajtów wbudowanej pamięci bufora oraz zaimplementowana technologia zapobiegająca zepsuciu płyty przy wystąpieniu błędów Buffer Underrun. Dotychczas stosowano jedynie dwa megabajty, lecz przy wypalaniu z maksymalną szybkością dość często wykorzystywana była wymieniona technologia, co sprawiało, że oczekiwanie na zakończenie pra-

cy było znacznie dłuższe, niż powinno. W przypadku urządzenia Yamaha błędy nie wystąpiły ani razu, co jest sporym atutem w porównaniu z innymi konstrukcjami.

W zestawie znajdują się wszelkie potrzebne przewody połączeniowe oraz śrubki pozwalające na instalację nagrywarki w komputerze. Oprogramowaniem dołączonym do urządzenia są aplikacje firmy Ahead, czyli

### Dane techniczne:

Interfejs: IDE ■ Bufor: 8 MB ■ Zapis CD-R/RW: 20x/10x ■ Odczyt CD: 40x ■ Overburning: jest ■ Zabezpieczenie Buffer Underrun: jest ■ Oprogramowanie: Nero 5.5



popularne Nero Burning ROM i InCD. Jeśli szukasz dobrze opracowanego napędu, który ma służyć głównie do archiwizowania danych lub kopiowania z najwyższą prędkością, a nie zamierzasz odczytywać starszych i porysowanych krążków, to Yamaha CRW2200E-VK jest zestawem dla ciebie.

Pełen zestaw służący do przygotowywania i wypalania krążków CD-R/RW to właśnie Yamaha CRW2200E-VK.

### ■ Yamaha CRW2200E-VK

Cena: 905 zł\* ■ Dostarczył: ALSTOR S.C., 03-310 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 675 45 10, faks (0-22) 675 43 10

■ spory bufor danych ■ cicha praca

■ problemy z porysowanymi płytkami

Internet: www.alstor.com.pl www.yamaha.co.jp

\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Produkt kompatybilny z Twoją mózgowicą

## Nowości Sprzętowe

cze przed końcem roku w Europie pojawiają się także bardziej zaawansowane technologicznie telefony LG, w tym model obsługujący GPRS. Pierwsi w Europie będą mogli kupić je Włosi, nieco później Francuzi i Hiszpanie. Planowana jest także ekspansja na inne kraje europejskie, niewykluczone więc, że aparaty LG trafią wkrótce do Polski.

www.lge.com

### Trzy zamiast jednej



Podczas poświęconej technologii optycznej imprezy, Inter-Opto 2001, firma TDK zaprezentowała nowy nośnik danych - ML-R (Multi-Lever-R) o pojemności równej trzem płytom CD-R. Technologia ML-R opracowała amerykańska firma Calimetrix. Przewaga płyt ML-R nad CD-R dotyczy nie tylko pojemności, ale także szybkości transferu danych, która jest tutaj - podobnie jak pojemność - trzykrotnie wyższa. W standardzie ML-R bit informacji może być wypalany na płycie aż w 8 "rozmiarach", dzięki czemu w miejscu, gdzie w płytach CD-R zapisywano jeden bit, w ML-R można aż trzy. Dzięki zastosowaniu tej metody, na płycie o średnicy 120 mm udało się upakować aż 2 GB. Niejako "efektem ubocznym" takiego potrójnego upakowania informacji jest zwiększenie prędkości odczytu - w momencie gdy napęd CD-R odczytuje jeden bit, ML-R czyta trzy. Dlatego np. napęd 12x odczytuje płyty ML-R z szybkością analogiczną do napędu 36x wykorzystującego zwykłe płyty CD-R.

Do odtwarzania ML-R będą mogły służyć standardowe mechanizmy CD-R, pod warunkiem że napędy zostaną wyposażone w specjalny chip - oznacza to dużą łatwość wprowadzenia nowej technologii do produkcji. Zaletą tego rozwiązania jest również kompatybilność odtwarzaczy ML-R ze standardami CD-R. Urządzenia wykorzystujące nową technologię mają trafić na rynek jeszcze w tym roku. Trudno wyrokować, czy propozycja TDK ma szansę stać się nowym standardem. Również inni producenci próbują "odświeżyć" standard CD-R - niedawno firma Sony zaprezentowała format "Double Density".

www.tdk.com

### Przenośna wydajność

Dell, jeden z największych światowych producentów komputerów, poszerzył swoją ofertę o dwa notebooki: Inspiron 8100 i



Wyświetlacz firmy miro charakteryzuje się kompaktowymi gabarytami, przy czym oferuje całkiem przyzwoite parametry pracy.

### Piętnastocalowy płaszczak

# miro FP155

■ techNICK

*Analitycy z całego świata przepowiadają rychły zmierzch monitorów wykorzystujących lampy kineskopowe. Obserwując rodzimy rynek, można śmiało stwierdzić, że klasyczne konstrukcje będą nam towarzyszyć jeszcze przez długie lata.*

Oczywiście wszystko może się zmienić na korzyść wyświetlaczy LCD, gdyż coraz więcej firm zajmuje się produkcją tego typu monitorów, a dzięki temu zwiększa się produkcja matryc. Oznacza to, że ceny podzespołów tanieją, a co za tym idzie - za same urządzenia trzeba będzie mniej płać.

Firma miro, oferując model FP155, ma zamiar pokazać się wśród innych producentów i myśle, że raczej nie przejdzie to bez echa. Piętnastocalowy wyświetlacz charakteryzuje się dobrym kontrastem i jasnością, dzięki czemu nawet po dłuższej pracy wzrok się nie męczy. Typowa rozdzielczość matrycy (1024 x 768 punktów) pozwala na pracę niemal z każdym rodzajem aplikacji. Wszelkie parametry można regulować z poziomu menu ekranowego lub zdać się na automatyczne dopasowanie obrazu, a muszę przyznać, że funkcja ta sprawuje się nad wyraz dobrze. Oczywiście monitor jest w stanie pracować z niższymi rozdzielczościami, ale wtedy obraz jest "rozciągnięty" na całą powierzchnię ekranu, a co za tym idzie - niektóre punkty są podważane (interpolowane). Podczas oglądania filmów lub grania nie wygląda to źle, ale przy obróbce tekstu, arkuszach kalkulacyjnych czy grafice nie prezentuje się najlepiej, dlatego wtedy powinno się pracować w rozdzielczości nominalnej.

Wyświetlacz miro FP155 jest niezłą alternatywą dla siedemnastocalowych monitorów CRT, a niemal idealna geometria, płaski ekran oraz znikoma ilość miejsca potrzebna do jego ustawienia to niewątpliwie największe zalety tej konstrukcji.

### ■ miro FP155

Cena: 2150 zł\* ■ Dostarczył: Ingram Micro, ul. Łubinowa 4a, 03-878 Warszawa, tel. (0-22) 511 62 00, faks (0-22) 679 19 60, www.ingram.pl

■ duży kąt "widzenia" ■ świetna opcja automatycznego skalowania obrazu

■ długi czas reakcji komórek

Internet: www.mirodisplays.de

\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Produkt kompatybilny z Twoją mózgowicą



Jeśli zajmujemy się tworzeniem filmów lub chcemy zgromadzić niemal 5 GB danych na jednym krążku, to potrzebna jest nam nagrywarka Pioneer.

### Nagraj sobie film

# Pioneer DVR-A03

■ Mike-L

### Dane techniczne:

Interfejs: ATAPI/E-IDE ■ Bufor: 2 MB ■ Zapis DVD-R/DVD-RW: 2x/1x ■ Zapis CD-R/RW: 8x/4x ■ Odczyt CD/DVD: 4x/24x ■ Overburning: jest

*Coraz pojemniejsze płytki CD-R, które pozwalają zgromadzić nawet 800 MB danych, są już niemal ostateczną granicą możliwości tych nośników, no, może oprócz specjalnych konstrukcji o "podwójnej gęstości" (SONY). Co zrobić, jeśli zaistnieje potrzeba zmagazynowania gdzieś znacznie większej ilości danych?*

W takich przypadkach sięgamy po streamer lub dysk twardy. Jednakże istnieją inne urządzenia pozwalające umieścić dane na nośnikach, a które już teraz można odczytać w sporej części komputerów bez specjalnych urządzeń. Mediami tymi są płytki DVD-R lub DVD-RW. Jeśli śledziłeś dotychczasowe doniesienia o nagrywkach tego typu, to wiesz (jeśli nie, to przypomnę), że istniało do tej pory kilka wzorców zapisu danych na tych krążkach. Każdy zgodny był z jednym z opracowanych standardów, a z innymi tylko po części, co sprawiało problemy przy odczycie w dostępnych na rynku komputerowych odtwarzaczach DVD.

Pioneer DVR-A03 jest urządzeniem opracowanym z myślą o masowym odbiorcy, co oznacza, że jego cena tego została skalkulowana na dużo niższym poziomie niż konstrukcji dostępnych do tej pory na rynku. Napęd jest w stanie odczytać dane, jak również zapisywać informacje na płytach CD-R i CD-RW oraz DVD-R i DVD-RW. Nośniki bez problemu są odczytywane we wszystkich czytnikach DVD. InstantDisc jest aplikacją, która pozwala nagrać na krążkach niemal każdy rodzaj danych oraz ich kombinację. MyDVD zaś jest programem umożliwiającym użytkownikowi stworzenie od podstaw własnego projektu filmu oraz, w końcowej fazie, wypalenie go na płytce.

Jeśli zajmujecie się amatersko czy profesjonalnie obróbką materiałów filmowych, nagrywarka Pioneer DVR-A03 jest dla was jak najbardziej właściwą inwestycją. Dzięki niej można bez problemu przygotować - nawet w domu - tak zwane mastery, czyli płyty "matki".

### ■ Pioneer DVR-A03

Cena: 3000 zł\* ■ Dostarczył: Ropla Computers, ul. Potocka 14, 01-652 Warszawa, tel. (0-21) 832 39 22

■ zgodność ze zwykłymi napędami DVD ■ dobre oprogramowanie

■ drogie nośniki DVD-R

Internet: www.pioneer.co.jp

\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

MSI

## 850 Pro2

Intel® 850 chipset



- Supports Intel® Socket 423 Pentium® 4 processor up to 2.0 GHz
- Supports 4 RAMBUS DRAM (max. 2 GB)
- D-LED™ / Live BIOS™

## 815EPT Pro

Intel® 815EP chipset



- Supports Intel® Celeron™ / Pentium® III (up to 1.2GHz)
- Supports PC133 SDRAM (max. 512M)
- RAID 0, 1 supported by Promise chip (Optional)
- AGP(2x/4x) / 6 PCI / 1 CNR
- PC 2 PC / Live BIOS™ + Live Driver/ D-LED™ / Fuzzy Logic™ 3

## K7T266 Pro-R

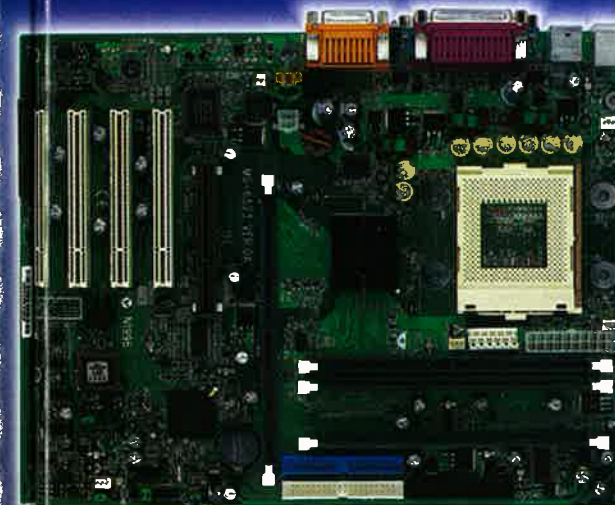
VIA® KT266 chipset



- Supports AMD Athlon™ / Duron™ (1.5GHz†)
- Supports 3 DDR (max. 3 GB)
- RAID 0, 1 supported by Promise chip (Optional)
- Onboard USB 2.0(Optional)
- AGP Pro / 5 PCI / 1 CNR
- PC 2 PC / Live BIOS™ / D-LED™ / Fuzzy Logic™ 3

# PIERWSZA NA ŚWIECIE 4-WARSTWOWA PŁYTA GŁÓWNA TYPU 850

## 850 Pro2



 **MSI™**  
*Link to the Future*

**incom**

**INCOM SA**  
Wrocław (+71) 35 88 000  
Warszawa (+22) 86 88 000  
[www.incom.pl](http://www.incom.pl)



All functions above are optional for all of MSI products \*MSI™ is a trademark of Micro-Star Int'l Co., Ltd. The specification is subject to change without notice. \* All brand names are registered trademarks of their respective owner. \* Any configuration other than original product specification is not guaranteed.

## Nowości Sprzętowe

Latitude C810. Wyposażono je w procesor Intel Mobile Pentium III 1.13 GHz. Nowe przenośne komputery Della prezentują wydajność, której mógłby pozazdrościć nie jeden komputer stacjonarny. Według danych Intela nowy procesor w porównaniu z Pentium III 1 GHz sprawuje się o 25% lepiej w aplikacjach użytkowych i aż o 45% lepiej przy programach rozrywkowych. Jednak Inspiron 8100 i Latitude C810 to nie tylko szybkie procesory, ponieważ notebooki wyposażono także w karty graficzne wykorzystujące kości nVidia GeForce2Go. Do tego dochodzi 15-calowy wyświetlacz i szeroka gama napędów optycznych. Konfigurowanie notebooków nie ogranicza się do ich wnętrza - do nowych produktów Della możemy dokupić opcjonalną, kolorową obudowę; dostępnych jest 12 wersji. Standardowa wersja Inspirona 8100 posiada 128 MB pamięci, CD-ROM 24x, dysk twardy 10 GB, modem 56k v.90, kartę graficzną z 16 MB pamięci oraz system operacyjny Windows Millennium z pakietem Microsoft Works Suite. Za taki zestaw w USA trzeba zapłacić 2049 dolarów. Podstawowy Latitude jest droższy, gdyż trzeba wypłacić 2459 dolarów. Za te pieniądze amerykańscy użytkownicy dostają komputer, który od Inspirona różni się przede wszystkim rozdzielczością wyświetlacza - 1600 x 1200 punktów (w standardowym Inspironie - 1280 x 1024).

### Mine



Firma Serial System wprowadziła na rynek urządzenie Mine, reklamowane jako "cyfrowy bank danych". Urządzenie zawiera rozbudowany system zarządzania, prezentacji i integracji danych tekstowych i multimedialnych. Mine może zapisać aż 10 GB informacji. System operacyjny to Linux, jednak urządzenie obsługuje wszystkie formaty plików z programów Microsoft, przykładowo dokumentów Worda, arkuszy Excela, prezentacji PowerPoint czy też szeroką gamę formatów graficznych. Mine posiada wbudowaną kartę Ethernet i może współpracować z urządzeniami peryferyjnymi bez pośrednictwa "peceta". Jego możliwości obejmują zaawansowane prezentacje, wobec czego handheld firmy Serial System ma być idealnym rozwiązaniem dla podróżujących biznesmenów. Urządzenie zadebiutuje równocześnie w Japonii, Singapurze, USA i Europie Zachodniej.

www.serialsys.com.sg

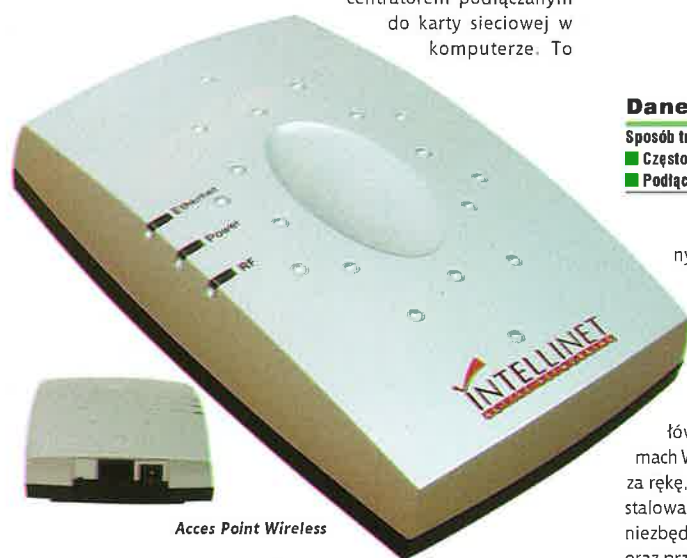
Pograj w sieci... bez sieci

# Intellinet Wireless Networking

■ Maciej Lewczuk

*Tworzenie sieci komputerowej kojarzy się nieodmiennie z kartami sieciowymi, kładzeniem przewodów, zarabianiem wtyczek, przykręcaniem gniazdek i ewentualnym kuciem ścian, gdy chcemy, by niczego nie było widać na zewnątrz. O tym, że nie musi tak być, można przeczytać w poniższym tekście.*

Firma Intellinet zaprezentowała moduły, dzięki którym możliwe jest stworzenie sieci komputerowej bez konieczności korzystania z przewodów. Wszystko to możliwe jest dzięki zastosowaniu nadajników i odbiorników przesyłających dane za pomocą fal radiowych o wysokiej częstotliwości. Podstawowym elementem sieci jest Acces Point, będący specyficznym koncentratorom podłączanym do karty sieciowej w komputerze. To



Acces Point Wireless

Jakby do niego "podłączone" są inne elementy sieci bezprzewodowej Intellinet. USB Adapter jest odpowiednikiem karty sieciowej montowanej w komputerze-końcówce i, jak wskazuje jego nazwa, podłączany jest do portu USB. Dzięki uniwersalnemu złączu szeregowemu możliwe jest zsięciowanie nie tylko wolno stojących komputerów PC, ale także notebooków i laptopów. PCMCIA Card przygotowano specjalnie dla komputerów mających złącza PCMCIA, czyli dla większości przenośnych maszyn. Zintegrowanie urządzenia i anteny w niewielkiej obudowie pozwala na bezproblemowe korzystanie z zasobów sieci. PCI Card został zaprojektowany dla osób korzystających z komputera przenośnego oraz stacjonarnego i zawiera poprzednio opisywa-



PCI Card

### Dane techniczne:

Sposób transmisji: transmisja radiowa  
Częstotliwość: 4 GHz Zasięg: do 300 m  
Podłączanie: USB, PCI, PCMCIA

ny element, kartę montowaną w złączu PCI, która jest adapterem dla modułu PCMCIA, także znajdującego się w tym zestawie.

Do każdego elementu dołączona jest instrukcja w języku angielskim, dokładnie wyjaśniająca działanie podzespołów oraz ich konfigurację w systemach Windows. Prowadzeni niemal za rękę, jesteśmy w stanie zainstalować sterowniki oraz ustalić niezbędne do pracy protokoły oraz przerwania i adresy.

Jeśli macie zamiar stworzyć sieć kilku komputerów i nie chcecie lub nie macie możliwości przeciągnięcia między nimi przewodów, co często zdarza się na osiedlach pomiędzy blokami, to rozwiązanie proponowane przez firmę Intellinet jest niemal idealne. Niemal, gdyż zasięg na otwartej przestrzeni to maksymalnie 300 metrów, a w budynkach 150 metrów. Dlatego zanim zakupicie elementy sieci bezprzewodowej, sprawdźcie odległości pomiędzy waszymi komputerami, by nie było rozczarowań.

### Intellinet Wireless Networking

Ceny: Acces Point Wireless: 2200 zł\*, Wireless: 1170 zł\*, PCI Card: 1170 zł\*, PCMCIA Card: 960 zł\* Dostarczył: IC Intracom Polska sp. z o.o., ul. Kasprzowicza 119, 01-949 Warszawa, tel.: (0 22) 865 36 30, www.icintracom.com.pl

■ brak przewodów połączeniowych ■ duża prędkość transmisji danych ■ ograniczony zasięg ■ cena

Internet: www.intellinet-network.com

\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Produkt kompatybilny z Twoją mózgowicą



Canon Digital IXUS jest jednym z najmniejszych cyfrowych aparatów fotograficznych dostępnych na polskim rynku.

Wiele nowym

# Canon Digital IXUS

■ Mike-L

*Cyfrowe aparaty fotograficzne coraz częściej wkraczają w życie użytkowników komputerów. Wszystko to powodowane jest ciągłym postępem w opracowywaniu nowych, tańszych rozwiązań technologicznych. Dzięki temu zwiększa się jakość, a ceny spadają.*

Digital IXUS to bodajże najmniejszy cyfrowy aparat w bogatej rodzinie urządzeń proponowanych przez firmę Canon. Podstawowe wymiary to 87, 57 i niespełna 27 milimetrów, a waga 230 gramów. Wbudowana matryca CCD zapewnia dobre odwzorowanie barw oraz przechwytywanie obrazów w dość wysokiej rozdzielczości. Centralnie ważony pomiar światła, trzypunktowy, automatyczne nastawianie ostrości oraz możliwość ręcznego wyboru czasu naświetlania w połączeniu z lampką błyskową dają użytkownikowi do ręki naprawdę mocne narzędzie. Wbudowany ciekłokrystaliczny kolorowy wyświetlacz LCD pozwala na dokładne kadrowanie i przeglądanie zapisanych obrazów.

### Dane techniczne:

Rozdzielczość: 640 x 480 i 1600 x 1200 punktów ■ Matryca: CCD 2,1 megapikseli ■ Powiększenie cyfrowe: 2x, 4x ■ Czułość: ISO 100 ■ Nośnik: karta CompactFlash 16 MB ■ Podłączenie do PC: USB ■ Zasilanie: akumulator Li-Ion 680 mAh

Ciekawostką jest zastosowanie jako źródła zasilania akumulatora litowo-jonowego, który pomimo sporej pojemności ledwo wystarcza na załadowanie karty CompactFlash i ewentualne przejrzenie wykonanych zdjęć. Jakość przechwyconych obrazów nie pozostawia zbyt wiele do życzenia, choć przyklepiłbym się do zbyt mocnego odwzorowania czerwieni, przy czym reszta kolorów jest zachowana dość wiernie. Wszystkie dostępne opcje aparatu opisane są w dołączonej bardzo obszernej polskiej instrukcji. Kolejnym atutem konstrukcji Canon jest całkowicie metalowa obudowa, która sprawia, że uszkodzenia mechaniczne zdają się nie mieć IXUS-a, niestety dość wydatnie wpływa na wagę całości.

Z całą stanowczością stwierdzam, że Canon Digital IXUS jest nad wyraz udaną konstrukcją, której wizerunek lekko nadweręża jedynie zbyt szybkie pochłanianie energii z akumulatora.

### Canon Digital IXUS

Cena: 2999 zł\* Dostarczył: Canon Polska Sp. z o.o. ul. Racławicka 146, 02-117 Warszawa, tel. (0 22) 572 30 00, faks (0 22) 572-30-11

■ małe gabaryty ■ solidna, metalowa obudowa ■ szybko pochłanianie energii z akumulatora

Internet: www.canon.com.pl

\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Produkt kompatybilny z Twoją mózgowicą

# Drukarki z klasą

- Urządzenie dla profesjonalistów
- Rozdzielczość do 2880 dpi
- System PhotoEnhance 4
- Najmniejsza kropla - 3x10<sup>-8</sup> l
- Do 13 str./min
- Złącze Centronics, USB i RS 423
- Dla Win 3.1x/9x/2000, NT, DOS, Mac OS 8.1 i wyższe

EPSON® 980  
STYLUS™ COLOR

EPSON® 880  
STYLUS™ COLOR

EPSON® 680  
STYLUS™ COLOR

EPSON® 580  
STYLUS™ COLOR

EPSON® 480  
STYLUS™ COLOR

- Sprawdza się w każdym biurze
- Rozdzielczość do 2880 dpi
- System PhotoEnhance 4
- Do 11,9 str./min
- Złącze Centronics i USB
- Dla Win 3.1x/9x/2000, NT, DOS, Mac OS 8.1 i wyższe

- Drukarka dla wymagającego użytkownika
- Rozdzielczość do 2880 dpi
- System PhotoEnhance 4
- Do 8 str./min
- Złącze Centronics i USB
- Dla Win 9x/2000, NT, Mac OS 8.1 i wyższe

- Wyjątkowo łatwa w obsłudze
- Rozdzielczość do 1440 dpi
- System PhotoEnhance 4
- Złącze USB
- Dla Win 98/2000, Mac OS 8.1 i wyższe

- Ekonomiczna i łatwa w obsłudze drukarka do użytku domowego
- System PhotoEnhance 4
- Złącze Centronics
- Dla Win 9x/2000, NT 4.0



Wszystkie drukarki atramentowe EPSON® wykonane są w technologii EPSON Micro Piezo, dzięki której osiąga się najmniejszy rozmiar kropli - i najwyższą rozdzielczość.

Każda z nich umożliwia stosowanie różnorodnych nośników (specjalnych papierów, folii, naklejek, prasowanek, itp.)

FOR EVER Sp. z o.o.  
Generalny dystrybutor EPSON na Polskę  
Biuro handlowe: ul. Franciszka Kawy 44,  
01-496 Warszawa  
www.for-ever.com.pl  
infolinia handlowa 0800 208 935

EPSON®

Zabawmy się w Spielberga

# Canon MV 430i

■ techNICK

*Takich urządzeń jeszcze nie opisywaliśmy na łamach CD-Actiona, gdyż nie było stosownej okazji. Tym razem chcieliśmy przybliżyć konstrukcję, która - wykorzystując cyfrowe technologie - jest w stanie zapisywać filmy wideo na kasetach miniDV.*

Kamera cyfrowa Canon MV 430i jest urządzeniem, które - korzystając z cyfrowej matrycy - przechwytuje obraz, podobnie jak ma to miejsce w cyfrowych aparatach fotograficznych. Jako że chodzi o sekwencje animowane, przetwornik obrazu zawiera niewiele ponad pięćset tysięcy elementów światłoczułych, co wystarcza do nagrania obrazu w rozdzielczości odpowiedniej do dalszej obróbki. Polska szczegółowa instrukcja niemal za rękę poprowadzi nawet początkującego operatora poprzez kolejne poziomy zaawansowania w dziedzinie kręcenia amatorskich filmów. Bez problemu można ustawić wiele opcji, które wpływają na jakość nagrywanego obrazu, na przykład ekspozycję, ostrość, balans bieli, stabilizację obrazu oraz format (od 4:3 i 16:9). Jak na cyfrowe urządzenie przystało, możliwe jest także dodawanie efektów specjalnych, wśród których można wymienić rozjaśnianie i ściemnianie sekwencji, pojawianie się sceny jako linii pionowej lub poziomej i stopniowo rozszerzanej do całości ekranu lub tworzenie obrazu z mozaiki (duże punkty zamieniane na coraz mniejsze). Podczas nagrywania można zmieniać obraz na mozaikę, czarno-biały, solaryzację oraz sepię ("stara fotografia"). Możliwość sterowania za pomocą dołączonego pilota oraz kontrolowania zapisu na kolorowym obrotowym ekranie LCD to dodatkowe atuty urządzenia. O kamerze Canon MV 430i można by napisać niemal książkę, gdyż instrukcja to 150 stron konkretnych informacji. Jeśli macie odpowiednią ilość gotówki, to cyfrowa kamera na pewno będzie urządzeniem, w które warto zainwestować.

## Dane techniczne:

Matryca: 540 000 punktów ■ System zapisu obrazu: DigitalVideo ■ Powiększenie optyczne: 10x ■ Powiększenie cyfrowe: 200x ■ Minimalne oświetlenie: 2 luksy ■ Dodatkowe: kolorowy wyświetlacz LCD



Cyfrowa kamera Canon MV 430i jest nowoczesnym urządzeniem służącym do zapisu filmów na kasetach miniDV lub zdjęć na kartach Multi-MediaCard.

## Canon MV 430i

Cena: 4999 zł ■ Dostarczył: Canon Polska Sp. z o.o., ul. Radwiłłowska 146, 02-117 Warszawa,

tel. (0 22) 572 30 00, faks (0 22) 572 30 11

■ świetna jakość przechwytywanego obrazu ■ prosta obsługa podstawowych funkcji

■ stosunkowo wysoka cena

Internet: [www.canon.com.pl](http://www.canon.com.pl)

\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

# ALIEN NATIONS KONKURS

Ponieważ premiera tej gry już łąda chwila, postanowiliśmy (wraz z firmą CD-Projekt), zorganizować mały konkurs.

Wystarczy odpowiedzieć na dwa proste pytania:

1. Ile ras występuje w tej grze?

2. Wymieńcie nazwy przynajmniej dwóch z nich?

Odpowiedzi (na kartkach pocztowych lub w e-mailach) z dopiskiem: ALIEN KONKURS nadsyłajcie do końca października tego roku na adres redakcji CDA.

Nagrody ufundowała i rozesłała firma CD-Projekt.

Będzie to 15 egz. ww. gry (każda warta 99 zł). Warto dodać, że w pudełku znajdziecie DWIE części Alien Nations (po polsku) oraz podkładkę pod mysz.



[www.jowood.com](http://www.jowood.com)



# 13

TO SZCZĘŚLIWA LICZBA!



Tyle właśnie kosztuje 1 egzemplarz CD-Action w rocznej prenumeracie. Nie ma tańszego czasopisma o grach z trzema płytami CD w Polsce!

Sprawdźcie warunki prenumeraty i sami policzcie, ile można zaoszczędzić.

## Jak zamawiamy prenumeratę?

- Zamieszczony obok przekaz wypełniamy drukowanymi literami.
- 1) Dokładnie podajemy adres, na który chcemy otrzymać przesyłki.
  - 2) Zaznaczamy krzyżykiem, ile numerów chcemy otrzymać w prenumeracie.
  - 3) Zapisujemy kwotę, na jaką opiewa prenumerata.
  - 4) Podpisujemy zamówienie.
  - 5) Nadajemy przekaz w placówce banku lub poczty przed terminem podanym na pokwitowaniu.

**Uwaga:** Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędem lub niewyrażnym wypełnieniem przekazu. Jeżeli chcemy zamówić prenumeratę oraz numery archiwalne należy zsumować kwotę wpłaty.

## Reklamacje i dodatkowe informacje

Wszelkiego rodzaju reklamacje i zapytania należy kierować do Biura Obsługi Klienta. Reklamacje będą uwzględniane do 60 dni od dnia wpłaty.

Biuro Obsługi Klienta jest czynne od poniedziałku do piątku w godzinach od 9:00 do 15:00.  
Telefony: 3412083, 3420316, 3421841  
www: 101, 102, 116  
e-mail: [prenumerata@futurenetwork.com.pl](mailto:prenumerata@futurenetwork.com.pl)

## Po co podpis na przekazie za prenumeratę?

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis prenumeratora. Okazuje się, że brak podpisu może spowodować śmieszny sytuację: w świetle prawa nie możemy przechowywać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skoro pieniądze wpłacono - musimy czasopisma wysłać. Prosimy, błądząc wręcz - zaoszczędźcie nam i sobie problemów, podpisując zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy uczyć się na pamięć Waszych danych osobowych, żeby móc wysłać Wam prenumeratę! Nie obawiajcie się, że zasypimy Was materiałami reklamowymi albo sprzedamy bazę danych firmom marketingowym. Wasze adresy są nam potrzebne do wysyłki czasopism, za które już zapłaciłcie!

## Jak kupić numery archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł.

Dysponujemy numerami wszystkimi z 2000 roku opadł: 1, 2, 3, 6, 10 oraz 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9/2001

Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!

PAMIĘTAJ O PODPISIE  
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika  
od miesiąca.....grudzień...../2001  
3 numery.....48,00zł  
6 numerów.....90,00zł  
12 numerów.....156,00zł  
CDA z DVD nr 3.....15,00zł  
numery archiwalne.....

PIN.....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wypłaty oraz poprawniam moich danych osobowych.

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.

Wzrost.....  
imię i nazwisko (czytelnie).....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika  
od miesiąca.....grudzień...../2001  
3 numery.....48,00zł  
6 numerów.....90,00zł  
12 numerów.....156,00zł  
CDA z DVD nr 3.....15,00zł  
numery archiwalne.....

PIN.....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wypłaty oraz poprawniam moich danych osobowych.

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.

Wzrost.....  
imię i nazwisko (czytelnie).....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika  
od miesiąca.....grudzień...../2001  
3 numery.....48,00zł  
6 numerów.....90,00zł  
12 numerów.....156,00zł  
CDA z DVD nr 3.....15,00zł  
numery archiwalne.....

PIN.....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wypłaty oraz poprawniam moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ O PODPISIE  
podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika  
od miesiąca.....grudzień...../2001  
3 numery.....48,00zł  
6 numerów.....90,00zł  
12 numerów.....156,00zł  
CDA z DVD nr 3.....15,00zł  
numery archiwalne.....

PIN.....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wypłaty oraz poprawniam moich danych osobowych.

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... gr .....  
słownie .....  
złoty .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....

**SILVER SHARK Sp. z o.o.**  
**BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW**  
**Nr 10901522-1713956-128-00-0-999**

Pokwitowanie dla banku

zł ..... gr .....  
słownie .....  
złoty .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....

**SILVER SHARK Sp. z o.o.**  
**BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW**  
**Nr 10901522-1713956-128-00-0-999**

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... gr .....  
słownie .....  
złoty .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....

**SILVER SHARK Sp. z o.o.**  
**BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW**  
**Nr 10901522-1713956-128-00-0-999**

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... gr .....  
słownie .....  
złoty .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....

**SILVER SHARK Sp. z o.o.**  
**BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW**  
**Nr 10901522-1713956-128-00-0-999**



Numery archiwalne (cena za jeden egzemplarz 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 12 zł)

>>>  
**Trzy magiczne liczby:**

**13** cena egzemplarza  
w prenumeracie rocznej  
(13 zł x 12 = 156 zł)

**15** cena jednego egzemplarza  
w prenumeracie półrocznej  
(15 zł x 6 = 90 zł)

**16** cena jednego egzemplarza  
w prenumeracie na 3 miesiące  
(16 zł x 3 = 48 zł)

Jedno czarodziejskie pismo - CD-Action!



**Nowy numer**  
**Action Plus CD** w sprzedaży od **30 września**, a w nim:

**Pełna wersja gry:**  
**Virtua Fighter 2**  
Druga część legendarnej gry karate

**ECTS 2001**  
Pierwsza w Polsce  
relacja z targów

**Gorące nowości**  
NHL 2002, Conflict Zone

**Ring Plus**  
Tekken 4 vs. Virtua Fighter 4

**Solucje**  
Max Payne, Startopia



**Podsumowanie Promocji Prenumeraty z Wheelerem**



To już drugi rowerek górski, którym z naszej redakcji wyjeżdża szczęśliwy prenumerator CD-Action. W poprzednich dwóch numerach czasopisma były zamieszczone kupony promocyjne. Tym razem akcję skierowaliśmy do uczniów. Przysłałście tyle listów, że samo ich otwieranie zajęło nam parę godzin. W każdym z nich były zamieszczone wymagane przez nas dokumenty - ksero legitymacji i nasz kupon oraz wyjaśnienie, po co Wam ten rower.

Jesteśmy zaskokowani pomysłowością i zacięciem literackim prezentowanym w tych uzasadnieniach. Samych wierszy było kilkadziesiąt, sporo żartobliwych opowiadań, a prostych i szczerzych wyznań też nie mało. Trafiły się również komiksy. Lektura tych wszystkich prac uświadomiła nam, ile literackich możliwości tkwi w narodzie. Poloniści powinni być dumni i szczęśliwi. Nie zamierzaliśmy oceniać poziomu wierszy ani ortografii w opowiadaniach, bo z

tym to już bywało różnie. Szukaliśmy raczej czegoś wyjątkowego. Szacowna komisja złożona z redaktorów CD-Action ustaliła, że najbardziej na rower zasłużył sobie **PODOŻK**, czyli **Michał Podoski z Warszawy**, który ma już dość Mistrzostw w lekkiej atletyce Żelbeton 2001. Spokojnie, nie musisz już więcej walczyć o przetrwanie w pojazdach komunikacji miejskiej. Zgłoś się do nas po rower!

# LISTY, czyli ACTION REDACTION



Nie wiem, czy wiecie/pamiętacie, ale AR obchodzi właśnie swoje... PIĘCIOLECIE ISTNIENIA. Tadaaam!!! Z tej okazji już wkrótce (tzn. do końca roku...?) zobaczcie specjalne wydanie AR, w którym Qn'ik zawarł najlepsze (jego zdaniem) teksty z całego pięciolecia istnienia AR. [Widzisz to, Qniu? Teraz nie masz już wyboru, MUSISZ szybko to zrobić albo cię czytelnicy zjedzą, nie? :)]. {Tadaaam - to ja biegnę przeglądać archiwa - pozostało mi jeszcze jakieś 20 kg CDA do przejżenia - Qn'ik.} A teraz zapraszam do lektury: CDA, AR, Action Maga na CD. Możecie też sobie pogadać z redakcją na żywo w każdy piątek, w godz. 14-16, na kanale #cdaction na IRC-u. (I nie będę NIC mówił na temat końca wakacji!!)

## Optymalizacja, FPP-Zone

Pierwsza rzecz to wiedza, a raczej jej brak. I wśród redaktorów, i wśród czytelników. (...) Konkretnie chodzi mi tu o "nieoptymalizowanie gier przez ich programistów". Ciągłe o tym piszecie, że gry są coraz częściej robione w pośpiechu i bez optymalizacji. Ujmę to dosadnie: G\*\*\* PRAWDA. Okej, pewnie że dystrybutorzy (czy producenci) naciskają na programistów, więc ci spieszą się, jak tylko mogą. Ale to nie jest tak, że kod gry nie jest optymalizowany, czy tam nie na zbyt optymalizowany.

Wyluzuj. Nikt nigdy nie mówi o całkowitym braku optymalizacji, bo to bzdura. Mówimy tylko o tym, że z braku czasu na ową optymalizację poświęca się zwykle dużo mniej czasu, niż się powinno, więc i efekty są dużo gorsze od tych, co by być mogły. (A ja kiedyś grałem w warcaby pod DOS-em wymagające... Pentium 200! Widać nie optymalizować również trzeba umieć! - Qn'ik.)

Druga sprawa. Macie w redakcji ponoć jakiegoś programistę (wielkie sorry, ale zapomniałem, który to :). (Yabol?). Zresztą tępy się to nie tylko jego. Napisaście kiedyś, że Wasze piśmko jest raczej dla początkujących. (...) A tu ten programista zarzuca w jakimś tekście takimi wyrażeniami, że aż głowa boli. Z tego bełkotu (w sumie to było jedno zdanie) nie rozumiałem NIC.

Mówisz zapewne o recenzji programu Dark Basic? Problem w tym, że jeśli nic nie rozumiałeś z recki, to tym bardziej nie powinienes kupować tego programu :). A "początkujący" (gdzie powiedzieliśmy, że CDA jest dla początkujących? Jeśli już to dla "niezaawansowanych" - to nie to samo) oznaczało tu "początkujący programiści" - dla nich ten bełkot był w pełni zrozumiały. Programiści tak mówią, coż im zrobisz. Tak przy okazji: wiecie, jakie są najczęstsze wymiary dziewczyny programisty (oraz gracza)? Zwykle 1024 x 768 :)). [Che, che, to tak jak z tą imprezą. Dzwoni kolega do kolegi i mówi: Wpadnij, jest impreza i sporo lasek! - A ile? - pyta kumpel? - No tak z 2 giga! - Jedy.]

Kolejna sprawa. FPP-Zone. Ponoć, zaraz po bonusu, jest to najchętniej przeglądany dział na CD. Nie rozumiem, czemu więc redakcja kompletnie [zaiste? - redakcja :)] olewa bloadą. (...) Na CD tylko kilka megsów. (...) Cholera... Sporo osób to lubi. Sporo kupuje CDA praktycznie tylko dla FPP-Zone. Nie rozumiem więc, czemu nie możecie obciąć czegośkolwiek i dać troszkę (dodatkowe 10 MB) bloadowi i spóice.

Każdy kącik ma swoich fanów, z każdym ciężko się roztacza... A objętościowo FPP-Zone jest największym "kątem" :). w Extrasach na CD! Ma chyba więcej megsów niż wszystkie inne kąciki (poza Bonusami) razem wzięte! To mało? Bloodowi zresztą zawsze będzie mało :). Nie mogę np. powiedzieć fanom RPG czy sportu: "wyp...siadka, jest was 3x mniej niż fanów FPP, więc wasz kącik idzie wono". Dla każdego choć troszkę - może to i komunistyczne podejście, ale akurat tutaj mi pasuje.

Śluchajcie: to się WAM oplaca. Nie tylko mi. To nie jest tak, że tylko ja to czytam i "chcę więcej i mam wszystkich w głębokim... poważaniu". To czytają tysiące ludzi. Więcej niż Speed czy RTS Zone. To FZ było pierwsze i to FZ ma chyba najwięcej fanów. A jeśli ma, to wg praw rynku powinniście wchodzić fanom FZ w... hmm... no.... nieważne.

A widzisz, ty patrzysz na to bardzo komercyjnie - ale gdybyśmy stosowali podobne kryteria, to 50% CDA powinno być o seksie, reszta o samochodach, a na CD to samo porno - ale by się sprzedawało! Ale chyba nie o to chodzi?

Czemu? Żeby Czytelnicy byli zadowoleni. Bo to oni są najważniejsi. Wiem, Smuggler, że często robisz se z nas yajca i możesz olać tego mejla. Ale wiem rów-

nież, że wydawcom CDA chodzi tylko i wyłącznie o kasę.

==SHIELDER==

Otóż, na szczęście, nie tylko o kasę i nie tylko i wyłącznie o kasę. Dzięki temu nie będziemy, za przeproszeniem, komercyjną do bólu szmatą, która zrobi wszystko za 1000 sprzedanych egz. więcej - a pismem z jakimi-takimi ambicjami, w którym nie patrzy się wyłącznie na to, co da mu największy możliwy zysk. Naturalnie, CDA jest i było pismem komercyjnym... ale wiecie - to słowo może mieć wiele różnych znaczeń i odcieni. My chcemy być dobrą, ambitną komercją. Ponadto - strzeżmy się ludzi, którzy WIEDZĄ (co myślisz, po co żyjesz itd.).

## Ignorancja? (\*)

(...) Gdy ktoś dopiero zaczął czytać CDA i zacznie od AR (...), to nie będzie kumał niektórych listów. Dlatego, że wy mu odpowiadacie tak: "patrz nr 01/99" - to już ma zamawiać archiwalny nr dla paru listów? Z tego wynika, że ignorujecie czytelników, odsyłając ich do poprzednich numerów.

Paweł Otulak, Gdańsk

Nie, oszczędzamy tysiącom czytelników n-ty raz powtarzania tej samej odpowiedzi. I jeśli kogoś odsyłamy, to do FAQ-u. Czasem, co prawda, zdarza się nam pisać np. "patrz nr x/xx", ale tylko po to, żeby przypomnieć ludziom, kiedy był zamieszczony list, do którego nawiązujemy. Np. "nie będziemy jeszcze raz pisać, co o tym myślimy, poczytaj komentarz do listu X w nr 3/01". PS Bez urazy, ale "ignorancja" wcale nie znaczy tego, co myślisz. Oznacza mniej więcej totalną niewiedzę w jakiejś sprawie, a nie lekceważenie kogoś.

(\*) - tytuł pochodzi od autora.

## Wymagania

(...) Ludzie! (czytelnicy). Żeby wymagać czegoś od innych (redakcji CDA), to trzeba wymagać też czegoś od siebie. A więc rusz, Jasiu, swoje zwłoki, odklej oczy od monitora i popraw te "2" w dzienniku, sprzątnij syf z biurka i zrób z 10 brzuszków. Myślisz, że jak 10 h na dobę grasz w CS, to czyni cię to szybkim w podejmowaniu decyzji, zwinnym i mądrym? Bullshit!

Arkadiusz Raś

Ja tam zawsze powtarzam: "gdyby każdy wymagał tyle od siebie, co od innych, to byłbyśmy rajem na ziemi". Wielu z was reaguje np. tak: "gość popełnił w recenzji jakiś błąd - wywalić z pracy, dumnia!!!". A jednocześnie bardzo się użala na nauczyciela, który za jeden wyglup na lekcji walał mu łufę, itd. I jakoś nie czują, że... "nie czyń drugiemu, co tobie nie miłe". Redakcja składa się z takich samych ludzi jak wy i tak samo czasem zdarza się komuś popełnić błąd czy mieć słabszy dzień. Bogów, terminatorów, supermenów u nas niet... I dobrze.

## PANOPTICUM Kącik listów... niecodziennych

Na początku listu do waszej redakcji chciałbym, żeby ten temat został potraktowany poważnie i zamieszczony w gazecie ze względu na powagę tego tematu. (...) Każdy szanujący się gracz fpp, gdy usłyszy słowo Quake III, popada w ogólny zachwyt, zaczyna go wychwalać, np. najlepszy fpp, najlepszy multiplayer itp. Grają w Quake'a III miliony ludzi w wieku od 10 do 30 roku życia, gra uzyskuje duże oceny w gazetach, np. 9, ale dla gracza, który jest prawdziwym fanem tego gatunku, nie liczy się tylko grafika, multiplayer czy popularność, lecz sens, klimat gry, a przede wszystkim przesłanie, co w Quake'u III

przekracza wszystkie dopuszczalne granice moralne. Przesłanie tej gry jest mało widoczne dla gracza, który Quake'a III nie rozdrobni na części pierwsze. Za satanizmem w Quake'u III przemawiają pentagramy, które występują prawie na każdej planszy, np. na drzwiach, ścianach itp. Ktoś może zarzucić, że to podsycia klimat gry albo że jest taka fabuła, ale to tylko preteksty, aby temu zaprzeczyć.

Hm, nieco zawiłe się wyrażasz, ale chyba wiem, o co ci chodzi. Uznając pentagram za tylko i wyłącznie symbol satanizmu, robisz to samo, co np. uznając trójkąt tylko i wyłącznie jako symbol oznaczający "WC dla panów". Jest to prawda - ale w bardzo ograniczonym zakresie. Np. swastyka dla wielu kojarzy się wyłącznie z nazizmem, podczas gdy jest to tak naprawdę PRASTARY symbol. Radzę zatem patrzeć dalej i szerzej. {A innym znowu Q3A kojarzy się tylko z relacjami damsko-męskimi... Jak widać, gra jest tak uniwersalna, że tylko pozazdrościć - Qn'ik.}

Następnym faktem świadczącym o satanizmie są nazwy map, może wydawać się to głupie, ale tak jest naprawdę, np. HOUSE OF PAIN (...) albo HELL'S GATE, czyli "Brama piekieł", i występujący w roli głównej KLESK. Klesk na pierwszy rzut oka przypomina wysłannika piekieł, np. jego kopyta, wygląd, jakby był obdarty ze skóry, i mały zbieg okoliczności, że tylko on występuje na planszy HELL'S GATE (...). Inną oznaką są głowy szatana występujące na planszy DEMON KEEP, czyli ZATRZYMAĆ DEMONA.

Jeśli samo pojawienie się diabła w grze uznasz za satanizm, to jak nazwiesz np. sztukę Goethego "Doktor Faust"? I wiele innych wartościowych książek i sztuk, w których pojawia się pan D? (Choćby moja ulubiona książka - "Mistrz i Małgorzata". Jak to jest satanizm, to ja tylko proszę o to, żeby więcej literatów wyznawało ten kult!)

I to, co uderzyło mnie najbardziej - i jestem w 100% pewny swojego zdania, czyli że satanizm jest wszędzie obecny w Quake'u III - znajduje się na planszy Q3DM14 GRIM DUNGEONS (...). To zaskoczyło mnie najbardziej. Jest przedstawiony JEZUS przybity na ścianie, gdy to zobaczyłem, dopiero zauważyłem, co to za gra i do czego zmierzają twórcy gier i świat.

I znów nie widzę powodu, dla którego sam widok krucyfiksu czy Jezusa w takim miejscu miałby cokolwiek tu (satanistycznego) znaczyć. Pomiedzy "brakiem wyczucia" czy nawet "urazieniem uczuć osób wierzących" a "satanizmem" jest jednak KOSMOS różnic. Kiedyś pewna parlamentarzystka stwierdziła, że dla niej nawet pomnik Nike i Syrenki warszawskiej to pornografia, bo pokazują nagie kobiece biusty...

Jestem bardzo zawiedziony gazetami komputerowymi i wydawcami gier w Polsce, ponieważ nie ocenili gry bardzo surowo i wycofali takie produkty z kraju.

Może nie wszyscy są aż tak radykalni jak ty, nie każdy widzi diabła wszędzie, gdzie spojrzy? No i cenzury nie ma u nas od ponad 10 lat... (Swoją drogą - skoro cię ta gra tak drażni, to po co w nią grałeś?)

Wydaje mi się bardzo dziwne, że gazety o tym nie pisały, ale to wynika z tego, że Jezusa można sprzedawać za każdą cenę, nawet za cenę powodzenia gry.

Być może nie każdy miał tak sokoli wzrok jak ty, by zdemszkować podtę kłownia satanistów. Być może też w redakcjach pism komputerowych pracują sami Judasze (tudzież takowi robią gry). Wszystko jest możliwe... ale nie oznacza to, że prawdziwie. [Oj, Smuggler, nie kumasz czasy. Przecież od razu widać, że tutaj chodzi o międzynarodowy spisek komunistów i cyklistów, mający na celu doprowadzenie do trzeciej i czwartej wojny światowej o fistaszki - Jedy :)]

I chciałbym dodać, że młodzież w wieku od 10 do 15 roku życia może popaść w różne sekty, mówi o tym

przysłowie: "czym skorupka za młodu nasiąknie, tym na starość będzie".

MAX DAMAGE

Nie wydaje mi się, by twórcy gier, którzy chcą sprzedać swoje dzieło w możliwie wielu krajach i możliwie wielu ludziom, bawili się w jakieś satanistyczne wygłupy i manifesty. To są za wielkie pieniądze, by ryzykować bojkot, procesy, konfiskaty itp. sprawy. Jeśli nawet gdzieś pojawiają się jakieś motywy, które niektórym kojarzą się z satanizmem, to wątplię, by takie było przesłanie twórców. I jeszcze jedno - patrząc na twoją xyykę też mam podejrzenia, że jest... (aha!) sa-ta-nis-tycz-na. Ktokolwiek pamięta wygląd i reakcje Maxa D. (Carmageddon!), ten wie, czemu tak myślę. Może więc zwalczanie satanistycznych wpływów gier na ludzką psychikę warto zacząć od... siebie samego?

## Rady, pytania, propozycje

1) Woleliście oglądać Big Brothera czy Dwa Światy?

Prawdę mówiąc, oba były dla nas równie do... znaczny, nie oglądaliśmy ich. Jak se chcemy pooglądać życie sąsiadów, to bierzemy lornetki i wchodzimy na drzewo. (Radzimy zastrzaniać okna :)).

2) Zamiast dawać co numer pełną (nie zawsze re-relacyjną) wersję gry, dawajcie co 3-4 miesiące pełną wersję, ale za to jakąś wypasiastą! Co wy na to?

Argh... Nie-da-się, 100x to mówiłem! Choćby z tej przyczyny, że np. nawet NABardziej wypasiasta gra z gatunku np. RPG sprawi, że np. fani FPP, RTS, strategii itd. będą pisać "nie dość, że rzadko, to jeszcze taki chłam dajecie" itd. FAQuuuu!!! czytaää!!! miiii!!!

3) Czym różni się edycja DVD od CD? Tzn. wiem - liczbą krążków :), ale czy na DVD ukazuje się stuffik, którego normalnie nie ma na CD? I ile tego jest?

Jako że na DVD mieści się dużo więcej materiałów niż na CD, to logiczne, że jest ich więcej. Raz, że czasem (choć nie zawsze) są tam odczuwalnie poszerzone bonusy. Dwa, że jest zawsze sporo nowego stuffu - ale w gazetach (nawet w wersji z CD) zawsze jest opisana jego (DVD) zawartość, więc - zajrzyj.

4) Dawajcie jakieś trailery.

Gdy nie będą za duże, ale za to zarąbiste, to chętnie.

5) Zamieście programik do zgrywania MPEG-2 z DVD na twardziela :).

rooler

PS Ta muzyczka z waszego menu (Misteria - Folkien) jest BOSKA!!!!! <— Tak! Boska!

Znaczą, norweski folk/metal zyskał kolejnego fana? Eld się ucieszył... [No, no! Tylko nie boska! Bo znowu ktoś zacznie majaczyć o satanizmie! - Jedy :)]

## Dziwaczne sugestie :)

I wiecie, co zauważyłem? Że AR to nie jest to stare AR, gdzie można było znaleźć listy od ludzi podpisujących się np. DICKHEAD, motherfucker i adolf hitler (mała litera z premedytacją!).

To źle? Ja się cieszę!

Rżondaum powstania w AR rubryki "Smart People Corner" [r], "Stupid People Corner" [r], "losie corner" [not registered].

A czymże jest AR w całkiem sporej części? :)

Nie rozumiem, czemu nie chcecie pokazywać waszych planów na najbliższy miesiąc, np. pełna giera za 1 miech itd. Przecież wiadomo, że kupujecie gierki hurtowo, tj. 2-3 od jednego wydawcy, i łatwo domyślić się, co będzie za miesiąc.

Skoło tak łatwo się domyśleć, to po co zamieszczać info o tym :). (Konkretniejsza odpowiedź od dwóch lat w... zgadnijcie... FAQ-u!)

Luuuuuuudzie!!! Normalni ludzie nie uczą się łaciny (w szkole :)) (tj. chodzi mi o to, że nie znam wielu normalnych ludzi, którzy byli tak mądrzy, by pójść na profil humanistyczny), więc ukróćcie jej używanie na łamach AR, ale sprechać i spikać możecie do woli.

Spoko, łaciny, suahili i staroцеркивнословаńskiego u nas nie będzie (o portugalskim możemy podyskutować :). Swoją drogą, my TEŻ się łaciny nie nauczyliśmy. Ale co nieco cytatów znamy... i wam radzimy się ich poczytać, przydadzą się.

SMG - S(mall)M(ini)G(un) [veeryyyyyy maaaalllllll!]

No cóż, tak small jak twoje IQ, więc sam wiesz lepiej jak bardzo :). I nie "small", a "sub"(machine gun).

Ile jest dokładnie w redakcji phanooph Garfielda?

Mało kto NIE jest fanem Garfielda. Ale pracujemy nad nimi. Jak oprzytomnieją, to też zostaną. Albo wznowimy perswazję :).

To, co dajecie jako Sprzęt, woła o politowanie - dajcie więcej sprzętu!

Jeśli ci sprzęt woła o politowanie, to albo wezwij egzorcystę, albo lekarza, albo zrób upgrade kompa. (A nie daj Boże, jak HDD pyta o zdrowie cioci - to już koniec...!) [HDD czy cioci? - Jedy]

Czy jeśli w liście ktoś opieprza jakiegoś współpracownika redakcji, to co robicie, by mu pokazać list?

Owszem, jeśli są tam jakieś sensowne zarzuty, a nie np. jak pewien gość, który najpierw obraził się ciężko na Elda, że nie lubi skejtwów (a on był takowym), a potem na mnie, że go nie poparłem :). No, akurat ten list pokazałem Eldowi - jego komentarza nie było, bo skejci się wkurzą. I tym razem będą mieli sensowne powody :).

Czy jeśli zawałę z zaprzyjaźnionej pobliskiej bazy wojsk radzieckich Power Armora i sfotografuję się w nim do waszego konkursu na sobowótory, to zwróćcie mi kosztą amunicji, którą zużyłem na jego zdobycie?

Von klinkenhoffen/xalu

Nie, ale z chęcią pokryjemy kosztą nagrobku (z napisem "nieśczęsnemu frajerowi") i zmywania resztek ciebie z gąsienic czołgu. Dużo tego nie będzie, więc stać nas na taki gest... Pozdrów Helgę i herr Flicka.

## Piracić lub nie (zaliczyć)?

Oczywiście popieram to, że piractwo jest złe i niemoralne. Sam piszę programy i wiem, jak ciężką i żmudną robotę musi wykonać programista, żeby efekt był co najmniej zadowalający (...). Jednak należy zauważyć jedną z dosyć istotnych przyczyn, dlaczego wiele programów jest "pirackich". (...) Jestem studentem politechniki, na jednym z semestrów musiałem zaliczyć Turbo Pascala 7. (...) Uczelnia nie udostępniła mi instalacji Pascala, a ja mając 500 zł miesięcznie na swoje utrzymanie nie jestem w stanie zapłacić ok. 700 (tyle kosztowała licencja, kiedy zaliczałem ten przedmiot, nie jestem pewien tej ceny w chwili obecnej). Cóż było robić - skorzystałem z uprzejmości kolegi i jego wypalarki. (...) Na następnym sem. mam zaliczenie projektu w AutoCadzie 2000 (R) i co - pędzę do sklepu i kupuję książkę pod tym samym tytułem z wersją demonstracyjną programu (135 zł), instaluję, resetuję kompa, uruchamiam - a tu komunikat: "Upłynął czas testowania tej wersji programu Autocad (...), skontaktuj się z dystrybutorem oprogramowania w celu nabycia licencji", i co ma zrobić student: a) zrezygnować z zaliczenia przedmiotu, a tym samym ze studiów; b) kupić pirata i zaliczyć...

Nietrudno się domyślić, co wybrałem. Owszem, ktoś może mi teraz rzucić haselkiem: przecież na politechnice są pracownice komputerowe z tymi programami. Tak, to prawda - ale tam są zajęcia 7 dni w tygodniu, a poza tym uczelnia ma ok. 10 pracowni komputerowych i kilka tysięcy studentów. A zrobienie projektu z Cada zajęło mi ok. 2 miesiące siedzenia dzień w dzień (bez weekendów) po ok. 8 godzin. Zastanawiam się, jaką sarkastyczną odpowiedź otrzymam, i czy w ogóle ten list ujrzy światło dzienne...

Rudi H

Jak widzisz - ujrzał. Więcej: nie mam kontrargumentów :). Rzeczywiście, byłeś w dość niezręcznej sytuacji, i to nie ze swej winy. Rozumiem więc, czemu skorzystałeś z pirackich wersji i nie zamierzam cię tu potępiać. Po prostu - nóż na gardle, a skoro szkoła/uczelnia nie zapewnia narzędzi do realizacji tego, co wymaga... : (Jaaa, Polska. Przy czym od razu mówię - nie oznacza to, że w jakimkolwiek stopniu usprawiedliwiam kogoś, kto kupił sobie np. 3D Studio Max, bo miał chęć się nim pobawić, albo "za 5 lat będę studiował architekturę, więc już dziś opanuję ten program". (O nabywacach pirackich wersji gier nawet nie wspomnę.) Wbrew pozorom, nie mam kłapek na oczach, rozumiem, że

czasem trzeba wybrać pomiędzy: "zrobię tak - będzie źle" i "a jak tak - to paskudnie".

## Nieprzemijające wartości

(...) Zauważyliście, że ludzie często mylą pojęcia? Bo ja tak :). Weźmy na przykład Tetris. Moim zdaniem, nie jest ona najlepszą grą wszech czasów, ale na pewno ma nieprzemijającą grywalność. Z kolei era Unreala czy Quake'a już minęła, a zdaniem wielu, są to najlepsze gry wszech czasów, ale z kolei mają przemijającą grywalność. Niby taka mała różnica między wyrażeniami: najlepsza gra wszech czasów i najbardziej "nieprzemijająca", a jednak ludzie tak często się między nimi mylą.

Darth Wojtex

Bo mylić się jest rzeczą ludzką. "Nobody's perfect... then tell me: »nobody« :).

## Staruchy

Tadeusz "Resident" Zawila 06/2001 pisze: "Dla wielu, zwłaszcza młodych, ludzi słowo moralność nic nie znaczy (o ile oczywiście je rozumieją)", a więc: "jakim prawem ty, będąc sam pomazańcem bożym, innego pomazańca bożego chcesz karać" (Gall Anonim). Koles, że jestem młody - 14 lat, to co, nie mam zasad? Jestem jak jakiś żul, który robi wszystko dla gierki? I dlaczego mówisz "młodzi", kiedy jeżdżę na giełdę (po sprzecie oczywiście), to ja tam widzę przeważnie ludzi 23-25 lat, a do młodych to za bardzo już nie należą...

Baksa

Nie?... Hm :). Mów głośniej, pisz większymi literami, wiesz, starzy ludzie niedowidzą i w ogóle... co ja chciałem, ten tego, powiedzieć, panie dziękuj... Znaczą jakżeśmy bili Turka pod Wiedniem... nie, to nie to... (chrrr-zzz-chrrr-zzz...), [Wiesz co? Dam Ci radę - gdy już osiągniesz ten "stary" wiek, zadaj sobie pytanie - czy jestem stary? Odpowiedź przyslij wtedy do nas, bardzo jesteśmy jej ciekawi - Jedy.]

## Bogacze 2

Wpienił mnie list Jackala z numeru 08/2001 na temat tego, ile to wy nie zarabiacie. Jackal, gdzie ty masz głowę? Prowadzę swój własny interes w branży internetowej i wiem, ile kosztuje utrzymanie firmy, a dużo nas nie pracuje, bo aż dwóch (...). Zapłać ZUS, zapłać VAT, zapłać podatki dochodowe, wypłać pensje, a gdzie opłaty za stałe łącze i laptopa wziętego w leasing (ciekawie, czy Jackal w ogóle wie, co to takiego?). Co z tego, że mam w miesiącu średnio czterech klientów na stronę WWW i konto, każdy (bez VAT-u) za ok. 2000 zł, gdy muszę ich ścigać po dwa trzy miesiące o pieniądze. To jest po prostu myślenie większości Polaków. Najlepiej jak najlepsza jakość i wszystko naj - byle za darmo. (...) Strach pomyśleć, co będzie się działo z Polską, jeżeli będzie takich jak ty coraz więcej.

Sir VRman

## Ladies' Corner

Woman's Corner - tego należało się po Was spodziewać :). Zrobiłście WC na łamach AR i już. Od razu powiem, że bynajmniej nie czuję się obrażona (zwłaszcza że ze mnie żadna Woman, raczej dalej Girl). Czytałam AR 6/01 podczas dostarczania płynu do organizmu i byłam bliska zniszczenia sobie gazety poprzez oplucie, gdy to ujrzałam.

WC to był taki żart, o poziomie adekwatnym do skrótu :). Pocieszcie Cię, że taki Winston Churchill (WC!) to dopiero miał prześlachane w życiu :). {Ale niektórzy - niejaki pan Wojciech Cejrowski - byli zeń wręcz dumni - dop. Qn'ik.} Zresztą, jak widać, dział ma już inną, neutralną, nazwę...

Dać nagrodę Królownie Śnieżce i Marusiowi z Radziejowa (06/01) - to były doskonałe listy. Nawiąsałem mówiąc, ciekawie, kiedy Wasi pracodawcy każą Wam pić zimną herbatę z mlekiem pięć razy dziennie (obowiązkowo o siedemnastej i piątej rano) i rozmawiać w towarzystwie wyłącznie o pogodzie oraz grać w golfa i chodzić w czarnym płaszczu i meloniku z parasolką w rękę.

Boginka z Wawy

Dlaczego używasz czasu przyszłego? Toż to normalne zwyczaję w naszej redakcji, isn't it? Well... Piękną mamy pogodę, nieprawdaż? (Na razie, w ramach kompromisu, chodzimy w czarnych golfach). {Gdyby tak jeszcze w takich jeżdżi... - Qn'ik.}

\*\*\*

Może byćście wreszcie przestali drukować listy od dziewczyn, które chwala się: "czym to one nie są" w sprawach komputerów. Co to kogo obchodzi? (...) Popieram (częściowo) obywatela "Dentystę-Sadystę" i "VVV" (tego mniej). Zwykle opuszczam "Girl's Corner" (na moje oko, to taka "izolatka" dla dziewczyn... albo może "gabinet osobliwości"?). "Girl's Corner" jest po prostu nudny, traktujący stale o tym samym ("Dyskryminacja grających dziewczyn" i "Wcale nie jesteśmy takie głupie, bo ja na przykład... umiem robić to czy to"). Dobra, wystarczy. (...) "Woman's Corner", phil, dobre sobie... a w następnym numerze proponuje "Ladies' Corner".

OK - brzmi nieźle :). Jak widział, już skorzystaliśmy. Co do jego zawartości - to już zależy głównie od autorek listów. Jeśli chcą się wyżyć, to pewnie mają do tego powody, a z dyskryminacją (w każdej postaci) walczyć trzeba. Ale OK, troszkę ograniczymy te dziewczęce narzekania i jęki. [jęki? Hmm... - Jedi :)]

GameWalker. Czy on nie powinien być z tyłu, za wszystkimi recenzjami?

Aaaaa.... przeca był na końcu recenzji i szum się zaraz podniósł, że ma być na początku. Wrzucimy go w sam środek, jak tak dalej pójdzie...

Wówczas człowiek czytający Gamewalkera wiedziałby, o co chodzi. Nie kaźdemu chce się skakać od końca do początku. To tak, jakby spis treści był na końcu... Poza tym niektóre (większość) dyskusje w Gamewalkerze są głupie (chyba że takie jest założenie? To OK:))

Wiesz, bo my też jesteśmy głupi :). Założenie było takie, żeby mówić coś o danej grze, problem w tym, że nie każdy z autorów widział wszystkie inne gry w numerze... a ponadto pod sam koniec składania CDA (a wtedy się robi Gamewalkera) mamy już nieźle namieszane w głowach i robią się takie... hm.... odjazdy. Jak się nie będziecie uczyć, to też traficie do takiej pracy i będziecie podobne teksty pisać!

Uwielbiam, jak Czarny Iwan recenzuje słabe gry. Cu-downie się czyta. W ogóle recenzje gier z ocenami poniżej 4 są super! Jak będziecie mieć jakiegos gnio-ta, dajcie go Iwanowi. :)

Iwan dostanie same gnioty. Ma to jak w banku :).

Wy naprawdę macie jakiś dziwny stosunek do czytelników. Przedtem (kupuję CDA od 1997r) myśla-łam, że to ludzie piszący do was przesadzają, ale nie. Nie jest to: lekceważenie, olewanie, podlizywanie się, pouczanie, wyrażanie się, udawanie głupoli, tylko wszystko naraz (w/w).

Jest to odpowiadanie na zasadzie: "co w sercu, to na języku". Ani mniej, ani więcej...

Jesteście mistrzami w... (czym? udawaniu, wychowy-waniu...) swojej robocie. NIKT nie ma na was haka, na którego byście z powrotem nie złać nadawcy. Bardzo mądre, psychologiczne podejście. Szkoda, że niektórzy tego nie rozumieją (zresztą nie muszą, i tak "wychowacie" gówniarzy! Che, che. :))

PS Na koniec głupie pytanie: o czym można z wami gadać na IRC-u??? Nie wyobrażam sobie tego:|. Chy-ba kiedyś wpadnę na kanał...

#### WESOŁA

"Na każdy temat". Z dachu wieżowca CDA wita was Hiero-nim Wróbel... Dzisiaj porozmawiamy o ludziach, którzy mają obsesję na temat skarpet robionych z kisznej kapusty. Przed wami Mr Jedi :)). Jedi: Witam Państwa Szanownych! Na początek naszego odlotowego programu treshowana słońca występuje w takt marszu żalobnego trzykrotnie przyspieszoną Marsyliankę, zagrana od tyłu w przysiadzie prostym. Potem porozmawiamy o wpływie zorzy polarnej na jajczkowanie pingwinów i całość zakończymy dyskusją na temat sensu życia oraz zbiorowym mordobiciem. \_-!!! TAADAAA!!!

Apel do dziewczyn. Z góry mówię, że nie odnosi się to do większości skomputeryzowanych kobietek. Nie musicie udowadniać tego, że macie jakieś pojęcie o kompach. I niestety muszę się zgodzić w tym momencie z facetami - większość dziewcząt coś odpycha od kompa. Jak kilka moich koleżanek dowiedziało się, że na koniec drugiej gimnazjum mam celujący z informatyki, to stwierdziły, że jestem przysłonięta do kompa. Szczere dzięki:> I powiem wam tyle, że kompy na zawsze pozostaną domeną facetów. Na lekcję informatyki spośród sześciu dziewczyn z grupy tylko ja jedna przychodziłam regularnie. (...) Powiedzmy to sobie szczerze, w komputerowym świecie więcej jest mężczyzn. Kobiet jest niby sporo, ale większość tylko IRC-uje i czatuje! PS Ostatnio dużo szumu na Waszych łamach o książkach. Wywie-

niliście znakomitych pisarzy, ale nikt nie wspomniał o Franku Herbercie i jego "Diunie", a jestem prawie pewna, że co najmniej kilku redaktorów tę książkę przeczytało:>

I owszem, ale nie możemy przecież wymieniać każdej dobrej książki, jaką zdarzyło się nam w życiu poczytać...

Jeśli ktoś chciałby na mnie pobluzgać, jestem do dyspozycji: sabbatha@poland.com.

#### SaBBaTha aka Child\_of\_the\_KoRn

\*\*\*

Gościu o xywce Grovy M@niak (07/01) - i ty, koleś, narzekasz na swoje kieszonkowe!?! Boże, gdybym miała tyle kasy co ty. Ja na jedną grę muszę zbierać kilka miesięcy. Najgorzej jest pod koniec roku szkolnego. Nie mogę kupić żadnej gry, bo zbieram na obóz. I co? Gram w dema, pożyczam gry od kolegi i jakoś żyję. Aha! Co do listu Shaer: nie martw się, u mnie jest tak samo. Chłopcy z mojej szkoły interesują się tylko alkoholem, papierosami i narkotykami, a dziewczyny nie widzą świata poza modnymi ciuzkami, makijażem i chłopcami. Niedawno dzwonił do mnie kolega z tejże szkoły i pytał, jak ma napisać "ż", bo gdy naciska alt + z, wychodzi mu "ż", płakać się chce... Jeżeli już jakiś samiec umie coś zrobić na kompie, to jest to tylko kopiowanie gierek, aby je potem rozprowadzać po szkole. PS Nie wrzucajcie mnie do Women's Corner ani do Girl's Corner.

#### Yennefer z Krakowa

OK. Zgodnie z życzeniem - będziesz w Ladies' Corner :). Pozdrów Geralta czy Ciri. {A Regis to co?! Pozdrowienia! :)- Qn'ik.}

### O dziewczynach :)

List Shaer (CDA 07/01). (...) Generalnie po przeczytaniu listu Shaer zgubiłem gdzieś moją żuchwę. Jeśli w takim wieku ludzie wyrażają się i zachowują tak jak ty, to może jeszcze nie wszystko stracone. (...) Natomiast jeśli chodzi o list Essi, to chciałbym powiedzieć, że ten układ działa w obie strony. Czasem słyszę, jak koleżanki skamla: "jaki on ładny/słodki/mi-lutki". To nie tylko domena facetów, aczkolwiek to oni wiodą prym w tej dziedzinie kontaktów między-ludzkich. (...) I nie spodziewałem się, że w gazecie komputerowej (temat przeze mnie zleniawidzony, bo ciągle kumple nawijają o grach) znajdę taki list. Chlip. Może jeszcze nie wszystko stracone. I Twoje stwierdzenie o idealnej dziewczynie jest mylne. Naprawdę taką jesteś.

#### Bezimienny malkavianin

\*\*\*

Zauważyłem, że większość dziewczyn (i chłopaków) ma problemy ze znalezieniem tego jedynego, jedynej wśród swojego otoczenia: "a bo to ja czytam książki, a reszta ludzi z klasy, szkoły nie, i jestem sam(a), ja lubię Pink Floyd, a inni kochają B. Spears i co tam jeszcze gra na dysko". Litofci, ile już ja się tego nasłuchiwałem w AR (...) Kto mieszką w małej miejscowości, to zna ten ból. Ja także (prawdopodobnie) jako jedyny w szkole liczącej 94 osoby przeczytałem Tolkiena, Sapkowskiego i nie mam z kim pogadać na ten temat. Dlatego poszerzyłem swoje horyzonty o Internet i, proszę, od razu znalazłem kogoś, z kim można pogadać.

#### Neo\_Knight

To chyba nie do końca to samo. No i nie wszyscy mają Internet... Poza tym przutul się czule do monitora. Prawda, że jednak to nie to samo?

\*\*\*

Moja dziecina - Martyna - to prawdziwy skarb. Słuchamy tej samej muzyki (...). Nie marudzi, jak jestem z qmplami na piwie (...), podobnie jak ja woli Linuksa (...). Znamy się ok. 3 lat, a tyle o sobie jeszcze nie wiemy. Potrafimy posiedzieć ze sobą nawet 8 godzin bez przerwy. Czasem, żeby się rozerwać, posiedziemy na jakiejś gierce (...). Ogólnie rzecz biorąc, podobą mi się taka, jaka jest. Ktoś mi kiedyś powiedział, że jestem uzależniony od kompa, a ja na to, że nie od kompa tylko od mej Martynki :-). PS Inni ludzie nadają imiona psom, kotom, świnkom morskim, statkom, samochodom i innym rzeczom. A ja ochrzciłem swego kompa. Jak? No: Martyna!

#### Jinx-Joker

Planujesz mieć z nią dzieci? Wziąłbym parę do adopcji, jakby co...

\*\*\*

(...) Nie burczcie się, że jesteście zamykane w tym kąciku, bo to dobrze. Łatwiej mi znaleźć jakieś ciekawe listy (tu przynaję - jesteście w tym lepsze od facetów). Niby ciągle piszecie o tym samym, a jednak lubię je czytać.

#### Yogi

### Spuszczamy bąbelki?

Kiedy zaczynałem swoją przygodę z CDA (jakieś 2 lata temu), zawsze chętnie czytałem AR. Wtedy byliście jeszcze (Smg i Jedi) skrytymi ludźmi z ogromnym poczuciem humoru. Ostatnio zauważyłem, że woda sodowa uderzyła wam do głowy (i to dosłownie :)). Z waszych odpowiedzi można wynioskować, że czujecie się najśmieszniejszymi ludźmi na świecie, a tak nie jest. Na koniec (ale długi ten list, co nie?) powiem Wam, że teraz CDA czytam wedle kolejności stron. AR na końcu. No i Tipsy.

#### pRion

Sprostowanie: nie uważam się za najśmieszniejszego człowieka na świecie - a w całym Wschświecie. A co, nie mogę mieć o sobie dobrego mniemania? Czasem zaś (dla równowagi psychicznej) wyobrażam sobie, że jestem potłamaną drewnianą taczką (największą na całej budowie supermarketu w Sierpcach Waniennio-Bulgottliwych). Ciekawe, jak to wyznanie wpłynie teraz na kolejność, w jakiej czytasz CDA? [Of. Smugie, moim zdaniem powinienś mieć o sobie jeszcze większe mniemanie, niż sugeruje (?) pRion, przecież to tylko na Twój widok ludzie mówią: "O Boże!" - Jedi:)] {Ciekawe, czemu na twój krzyczą: "O matko!"? :)}

### Muzyczne vs gierkowe piractwo

Spróbujmy porównać piractwo komputerowe z muzycznym (plytowym).

1. Czas tworzenia produktu:  
a. komputery: nierzadko kilka lat (wymagania sprzętowe)  
b. muzyka: NIE MA WYMAGAŃ SPRZĘTOWYCH
2. Cena w chwili wydania:  
a. komputery: wysoka: od 69 zł do 150 zł  
b. muzyka: cena standard: 50-70 zł
3. Czas życia produktu:  
a. komputery: 2 do 3 lat  
b. muzyka: nieskończona
4. Cena po roku, dwóch, trzech:  
a. komputery: 20-50 zł  
b. muzyka: właściwie nie zmienna, możliwa obniżka po 20 latach do 40 zł

Więc szanowna brać komputerowa niech nie narzeka, bo naprawdę stare rzeczy są dobre, i basta. Porównajcie choćby takiego Colina 2 ze starym DOS-owym Rally Championship. Po odjęciu świetnej grafiki co zostaje z Colina? Zostawiam Was z tą myślą i życzę powodzenia.

#### Paweł Mazur

### Kserokopiarki

Chciałbym odnieść się do listu kolegów Młynarskie-go i Wieczorka z 08/01. Oni mają chyba coś nie tak z głowami, jeżeli chcą porównać spisywanie z tablicy czy korzystanie z usług kserokopiarki z piractwem. Drodzy panowie, otóż zasadnicza różnica polega na intencjach. Jeżeli robisz coś, co mogłoby się przysłużyć ludzkości, ale łamiesz prawo, to prędzej czy później zostaniesz rozgrzeszony, jednak jeżeli chcesz jedynie zaspokoić swoją chęć rozrywki, a przy tym łamiesz prawo (w tym przypadku kradniesz), to nie licz na słowa pochwały i zrozumienia. Najgorzej jest jednak, moi drodzy, uczciwi panowie, że próbujecie się sami w swoich oczach usprawiedliwić. Bo tak już ludzie mają, że jeżeli zdołają wymyślić dobre (według siebie) usprawiedliwienie, to myślą, że są spoko, a karygodny czyn pozostaje. Mań nadzieję, że spojrzenie na siebie z odrobinę większą krytyką i znajdziecie jakieś niedociągnięcia w swojej teorii o kserokopiarkach.

#### iWIX

### Książka - wymarły gatunek?

Kto dziś jeszcze siedzi do dwunastej w nocy, "żeby jeszcze ten jeden rozdział dokończyć", a kto żeby ukończyć "jeszcze ten jeden level, poziom, turę"? Jakich ludzi jest więcej? Mało znam osób, które "lubią", podkreślam "l-u-b-i-ą" czytać, a nie czytają z przymusu. Znam natomiast wielu ludzi, którzy, jak

przypiąd do domu, stawiają na ziemi plecak, włączają kompa i nawet kurtki nie ściągają. Siedzą i grają, a jedynie, co odczytują, to nazwę "sejwa" ostatniej gry. Ci ludzie wcale nie są orłami w szkole. Wręcz przeciwnie. Mam kolegę, biega jeszcze do podstawówek, taki maniak (jak ja) Tolkiena. Pożyczając ode mnie książki (...) mówi, że nikt u niego w klasie nic nie czyta poza lekturami. I co wy na to? Mamy rok 2001, nowe stulecie, a sztuka czytania już zaczyna zanikać. To co będzie za, powiedzmy, 10 lat? Czy tak jak kiedyś czytać i pisać będą umieli tylko "uczeni w piśmie" urzędnicy? Może zbytnio wyolbrzymiam problem, może wcale nie jest tak źle (...). Kocham gry i wszystko, co z nimi związane, ale kocham też książki, więc wołam: "czytajta coś ludzie, oprócz instrukcji następnego klejka 5000!).

#### hohlik

Podpisujemy się pod tym apelem wszystkimi możliwymi kończynami!!!

### Pytania

Pewnego deszczowego poranka wybrałem się do centrum handlowego (...), postanowiłem przejrzeć dział z książkami. Przeglądam dział fantastyka w poszukiwaniu czegoś od Sapka lub Lovecrafta, a ni stąd, ni zowąd wpadam na regał z książkami "informatycznymi". Patrzę na półkę, na pierwszą z brzegu książkę, i trafiam na taki tytuł: "Jak pisać wirusy". Autor niestety wypadł mi z pamięci. Jeśli w takich hipermarketach sprzedają książki tego typu, to czemu wy nie możecie dać czegoś takiego? Nie żeby mi zależało, ale jeśli tyle waszych czytelników tego chce, to czemu nie?

Dlatego, że: a) te książki to w sumie (wg mnie) badziew, tak jak programy do robienia gier. Nic naprawdę dobrego za jej/ich pomocą nie zrobisz, a po co robić cieniżnę? b) to kretynstwo do kwadratu - nauka pisania wirusów. Może jeszcze porady, jak obrabiać samochody? Nie będziemy propagowali takich rzeczy... Ponadto takie książki są jak te poradniki: "za 10 zł zdradzę na 100% skuteczny sposób trafienia 6-tki w totolotka". Dowiesz się z nich, że należy wypełnić kupon i mieć nadzieję. Czyli - mówiąc krótko - niewiele ci pomogą.

Czemu nie można wysłać do "Na Luzie" rzeczy z wewnętrznej sieci (Internetu)? Jeśli podałoby się, że to nie jest twoja praca, to czemu nie?

#### Nyarliatholep z innego wymiaru, czyli Andrzej z B-Słoku

Ogólnie chodzi o prawa autorskie. Wolę wiedzieć, skąd mam dany tekst i czy mam prawo go zamieścić itp. Wbrew pozorom - skomplikowana sprawa.

### Dziwne spostrzeżenia

Zauważyłem, że ludzicha, którzy piszą do Ciebie (no, może połowa z nich), nie wiedzą, o czym piszą. Jak leżoego kolegę spytałem, co do ciebie napisał, odpowiedział: "eee... jakieś bzdury, wiesz, nawet nie pamiętam". Na pewno, jakbyś tak zapytał się większość, to połowa by odpowiedziała podobnie.

Bo niektórych chodzi tylko o to, żeby zobaczyć swą xywkę na łamach CDA. I takowi piszą potem: "wysłałem już 124 listy i nie wydrukowałyście jeszcze żadnego, co jest?" itp. Dziwne, nie? A to od razu widać, że list jest o niczym i/lub bez serca pisany. Takich zaś nie ma sensu drukować.

Również zauważyłem, że twoje strony na nic nie są ludziom potrzebne, mój brat Jeremiasz czyta to tylko po to, by się dobrze pośmiać i zapomnieć o realnym świecie.

W tym momencie przeczysz sam sobie. A niby PO CO ja to piszę? Żeby świat zbawić? Dostać Nobla z literatury? Nie! Właśnie po to, by ktoś to poczytał i albo się pośmiał, albo zamyślił, albo co... Zatem swoją rolę doskonale pełni!

Kolejną rzeczą, o której chciałbym wspomnieć, jest twoja beznadziejna ignorancja (jeżeli tu masz obraz-fem, to wybaczyć, nie miałem tego na myśli), a mianowicie ignorancję wszystkich ważne listy, jakie do ciebie przychodzą, odpisując im "wyluzuj stary" albo "chyba cię pokreśliło".

#### Routh

Wyluzuj stary. Chyba cię pokreśliło :)

### Oryginalne piraty :)

Chciałbym się odnieść do tekstu niejakiego Pedigre z Rabki, umieszczonego w 07/01. Gość miał pomysł, że aby zapobiec piractwu (...), dystrybutorzy powin-

ni sami piracić swe gry i sprzedawać je po niższej cenie. (...) Wbrew pozorom to nie taki głupi pomysł, no może nie dosłownie. No bo co oferuje pirat: CD z grą, czasem nawet bez pudełka. (...) Uważam, że powinno się wydawać gry w dwóch rodzajach. Pierwszy to, jak dotychczas: pudełko, instrukcja itd. A drugi: tylko "goła" gra w pudełku na CD, po odpowiednio niskiej cenie. Nie jest to do końca mój pomysł (...). Earth 2150 Moon Project tak właśnie była wydana: wersja w pudełku za 65 zł, a "goła" za 19,95!

#### Lirson Mandela z Kielc

Wbrew pozorom kosztą pudełka itp. nie mają aż tak wielkiego wpływu na cenę gry. Lwia część kwoty to i tak opłata licencyjna dla producenta. To raz. Po drugie - pomysł może i fajny, ale ma jeden feler. Gry są w 95% robione na Zachodzie. Tam (jak na ich zarobki) kosztują względnie tanio. Producentci nie widzą więc, widać, powodu, by produkować "gołe" wersje za jeszcze niższą cenę. To, że w Polsce i podobnych nam krajach takie wersje by schodziły, jakoś specjalnie ich nie interesuje. Widać uważają, że czy żejdzie u nas 5000 egz. za np. 177 zł, czy może 30 000 za 22, to na jedno wyjdzie - tzn. są to dla nich tak niewielkie pieniądze, że szkoda czas marnować. Wiesz, gdyby w Polsce schodziło np. 50 000 egz. jakiejś gierki za, powiedzmy, 77 zł, to ktoś by się może połakomił na wydanie "gołej wersji" za 1/3 ceny w nadziei, że za to sprzeda 5x tyle gier, więc wyjdzie na swoje i jeszcze godziwie zarobi. A E2150 MP - no cóż, to polska gra, robiona przez ludzi znających specyfikę naszego rynku. Im widąc takie zabiegi się kalkulują... Zatem - pomysł dobry, ale wziępię, by doczekał się realizacji. :(

### Jeszcze o brutalności w grach

Dziękuję za wydrukowanie obszernych fragmentów mego listu (...). Niestety, mam wrażenie, że Wielce Szanowni Redaktorzy (WSR) nie do końca zrozumieli me intencje (...). Otóż od dłuższego już czasu interesuje mnie problem nieograniczonego dostępu młodych ludzi do brutalnych gier (...). Rozmaici redaktorzy tworzą fikcję, zaprzeczając zgubnemu wpływowi brutalnej rozrywki - bądź wskazując całość gier jako siedlisko szatana. Ośmielam się twierdzić, że NIKOMU nie zależy na wyjaśnieniu przyczynemu odbiorcy, o co w tym wszystkim chodzi. Twórcy i dystrybutorzy chcą jak najwięcej sprzedać, zaś nawiedzeni (...) wszystkimu mówią NIE. Niestety, problem nie znika. Młodzi gracze mogą być problemu zażywać krwawej bezsensownej "rozrywki". (...) Myślałem, że właśnie CDA - ze względu na swój nakład oraz np. ostre potraktowanie pewnej bezsensownie brutalnej polskiej gry - przyniła mi rację. (...) Chodzi mi o wspólne działania, do których możecie przecież zachęcić. Do takich działań zaliczam czytelną oznakowanie pudełek z grami (...). Nie rozumiem, dlaczego udało się uczynić tak z np. CD o tematyce erotycznej, zaś trudno to zrobić z grami. Jedynym wyjaśnieniem może być kwestia finansowa. Otóż biorąc pod uwagę ogrom pirackiego rynku, ceny legalnych gier i ich sprzedaż, trudno się dziwić, że nikt nie chce zaostrać przepisów. Może się bowiem okazać, że ponad 50% gier znajdzie się właśnie na półce "od lat 18" i co wtedy - większość klientów to dzieciaki.

Hm, pamiętasz tabelkę "Ciekawostki E3" w 07/01? Większość gier zaliczanych do hitów sklasyfikowano jako "E", czyli "dla wszystkich". U nas by nie było inaczej... Przy czym oznakowanie oznakowaniem - ale co z przestrzeganiem tego, by gier "dla dorosłych" nie sprzedawać małodlatom? Przypomnę Rezerwowe Psy - toż one miały taki nadruk (pełniący rolę wabika) i nie widziałem, by gdziekolwiek sprzedawca odesłał jakiegoś tinejdżera z kwitkiem...

Uzależnienie od komputera (...). Życzę wszystkim, którzy grają, aby nadal ich to cieszyło, gdy będą mieli nawet i 100 lat. Tyle że żyć im również, aby w tym wieku nie żalowali, iż tylko grali i nie zdążyli przeżyć wielu pięknych chwil w rzeczywistym świecie z prawdziwymi ludźmi. (...) Własną łapą nakreślił...

#### Kot Behemot (który właśnie znalazł pracę!!!)

Jak to było - u Kochanowskiego bodaj? "Gdyby młodość wiedziała, gdyby starość mogła"? I gratulacje! (Reperujesz prymusy? :))

### Ludzie i ludziska

Powiem tylko 2 słowa: JESTEŚCIE ZAJ\*\*\*ŚCI!!! PS Czy moglibyście załatwić pełną wersję [tu tytuł gry - red.]

A ty jesteś super!! I przysyłj nam swój komputer i 1000 zł do

tęgo. Wiesz, może i jesteśmy wariaci - ale nie idioci :).

Ogólnie rzecz biorąc, gdybyście nie mieli tylu stron i takich pełnych wersji, to bym was nie kupował.

#### Patryk Z.

Ogólnie rzecz biorąc, gdybys nie płacił 18,50 zł za CDA, to byśmy ci go nie sprzedali. (Ale my z tego powodu pretensji do ciebie nie mamy.) Ogólnie też rzecz biorąc, gdyby coła nie miała bąbelków i nie smakowała mi, to bym jej nie pił itd. Ogólnie rzecz biorąc, jeśli coś kupujesz, to na pewno nie dlatego, żeby zrobić przyjemność twórcom tego czegoś - a sobie... [Ogólnie rzecz biorąc, ogólniki uogólniają - Qn'ik.]

\*\*\*

Przez dwa lata kupowałem waszą gazetkę regularnie, ale akcje w stylu "unreal" i "shogo" (chyba wiadomo, o co chodzi) skutecznie mnie zniechęciły. Jest to po prostu nachalne wyciąganie pieniędzy z czyjejs kieszeni.

#### P.N.

Niestety. Ale poprawimy się i damy "Powrót wścieklej pomarańczy 12". Gierkę znają całe 3 osoby (jej twórcy) i jest zrobiona w Visual Basicu (w zeszycie od matematyki, na ostatniej stronie). Ale dzięki temu nikt nam nie rzucił tak obrzydliwie pojętej komercji... Do czego to dochodzi, ośmielają się dobre gry dawać, szubrawcy! Ale my się nie damy nabrać, na złość nie kupimy, che, che, che. Będą mieli za swoje!

\*\*\*

1. Rodzice kupili mi rok temu skaner i mam problem, bo nie wiem, czy można z komputera zeskanować coś na czystą kartkę.

O ile wcześniej nagrasz na nią MP3 za pomocą klawiatury, to nie ma sprawy. Argh. Skaner to nie drukarka, w lodówce nie wyprasujesz koszuli itd. [No, kłóciłbym się! - Jedi:)]

2. Ta gra (o samolotach) - nie wiem, jak się ją wgrywa.

Zaczniij od włożenia CD do napędu (po wcześniejszym włączeniu kompa) i poczytaniu instrukcji (w CDA i na CD). Ludzie, litofci!!!

3. Chciałbym, żebyście dali tą fajną grę BLAK & WHITE.

#### Zdesperowany Scoti

Niestety, mamy zgodę tylko na BLACK & WITE(K). :( (Mnie też czasem ogarnia desperacja podczas lektury...)

Jak zrobić "shift + -"?

#### {email}

PALCAM!!!! Naciśnij też np. Ctrl albo Caps Lock - jako że są one PLUS MINUS obok Shifta, to też może zadziałać. Ewentualnie spróbuj SHIFT oraz MINUS w tym samym czasie...

A to troszkę nie na temat, bo nie będzie nic o komputerach i CDA, a o jednym z wydawanych przez nasze wydawnictwo piśmie - "Kawaii". CDA kiedyś czujni ludzie zdemaskowali jako postkomuchów. A jak myślicie, kim może być taki Mr Jedi (naczelny "Kawaii"), skoro jego pismo... Ale nie uprzedzajmy faktów, poczytajcie wycinek z pewnego bardzo się kawego i bardzo poważnego tekstu, dostępnego od jakiegoś czasu także w Internecie:

(...) Wiele mówiące jest, że samo wyjaśnienie zasad gry "Pokemon" i reklama serialu przedstawiana jest w Polsce m.in. w czasopiśmie pod tytułem "Kawaii" - POŚWIĘCONYM MAGII. Pod głównym tytułem czasopisma czytamy: "PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN POŚWIĘCONY MAGII I ANIMACJI". (...)

Wychodzi na to, że Jedi to Harry Potter :). [No ba! Żeby to jeden! - Jedi:] Swoją drogą, "czujni ludzie" muszą chyba wrócić do szkoły na naukę czytania, gdyż tam jest napisane "MANGI i ANIME". Ale czy to ważne? :)) (Albo może Jedi rzucił czary iluzyjne na ich oczy i co innego widzą niż reszta?). Dodajmy tylko, że nie zdemaskował Jediego jakiś tam dzieciak, ale KTOŚ. Mniejśza o szczegóły, bo to poważny ktoś i nie będziemy sobie nim geby wycierać. Ale monopolu na mówienie bzdur i robienie czytelnikom wody z mózgow, jak widać, nie mamy... [W związku z powyższym postanowiłem uszyć sobie czarną pelerynę z wielkim kapturem i wybudować wielki ołtarz z gumowych kurczaków. Jeśli ktoś z Was ma na zbyciu wyżej wymienione gadżety, prosimy je przysyłać do redakcji. - Jedi:]

Żegnają Was: postkomuch i animowany magik :)

Smuggler & Mr Jedi  
guest star: Qn'ik na biegunce :)

# Tipsy

## Championship Manager 2000-2001

Najlepszy możliwy zespół (formacja: 4-3-3):

**GK** - Steve Harper - Newcastle - English

**DL** - Ricardo Gardner - Bolton - Jamaican\*

**DR** - Jason McAteer - Blackburn - Irish\*

**DC** - Michael Carrick - West Ham Utd - English

**DC** - Miguel Angel Nadal - Valladolid - Spanish

**ML** - Bojan Djordjic - Man Utd - Swedish/Turkish

**MR** - Kennedy Bakircioglu - Halmstad - Swedish/Turkish\*

**MC** - Mutiu Adepoju - Free Transfer - Nigerian

**FC** - Cherno Samba - Millwall - English

**FC** - Daniel Nardiello - Man Utd - English

**FC** - Kenny Miller - Rangers - Scottish\*

(\*) Możesz mieć problemy z jego zakupem, jeśli masz mały klub.

**•Brazylijska drużyna gwiazd**

Kliknij swoje imię na 'menubar', idź do Player => Staff Search, wybierz Filter, wpisz w okienko: **Champion**. I będziesz miał dostęp do najślawniejszych Brazylijczyków w historii piłki nożnej.

## Conflict Zone

Naciśnij [C] podczas gry, by aktywizować 'chat-window'. Naciśnij [Backspace] i wpisz:

**WIN** - wygrałeś misję

**MY TAYLOR IS RICH** - 20 000 pkt. i 100% popularności

**REPLAY ALL MISSIONS** - dostęp do wszystkich misji

## Conquest: Frontier Wars

W czasie gry naciśnij [Enter] i wpisz: **Give the sushi to Sean**. (Uwaga! Pamiętaj o dużych literach tam, gdzie mają być!) Potem jeszcze raz [Enter] i wpisz:

**A winner is you!** - wygrywamy!

**I am evil Homer** - przegrywamy

**PHAR LAP** - nieskończona energia podczas podróży

**MR HAPPY** - po prostu wszystko idzie łatwiej

**BIGHEAD** - Big Head mode

**PHAR LAP** - nieskończona energia podczas podróży

**PHAR LAP** - nieskończona energia podczas podróży

**PHAR LAP** - nieskończona energia podczas podróży

**PHAR LAP** - nieskończona energia podczas podróży

**PHAR LAP** - nieskończona energia podczas podróży

**CHRISTMAS SNOW** - pada śnieżek, pada...

**GENIE IN A BOTTLE** - odblokowuje wszystkie trasy i konie

**NEW YEARS EVE** - fajerwerki

**TANTALUS BIG AIR** - "ballistic rider" (cokolwiek by to miało znaczyć...)

## FIFA 2001

Wpisz w głównym menu:

**Gimmethemoney** - kasa

**Playersmaybe** - "free players"

**Bigheads** - Big Head mode

**Playersarelocked** - przeciwnicy nie mogą się ruszać

**Lightsout** - gdy gaśnie światło, zawodnicy świecą!

**Dizzy** - z nieba zstępuje... zresztą zobacz sam!

**Max Payne**

Aby uruchomić grę z cheatami, musisz w linii komend dopisać: **-developer**. (np. C:\maxpayne\maxpayne.exe -developer). Uruchom grę, naciśnij [F12], by wejść w konsolę, wpisz cheat, [Enter], ponownie [F12].

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

**Max Payne**

## Political Tycoon

Naciśnij [Enter] w czasie gry. Pojawi się Cheat menu, wpisz tam: **redemption** - sąsiednie kraje nie będą tak agresywne.

## Primal Prey

Podczas gry naciśnij [F2] i wpisz:

**momoney** - dodatkowa kasa i nie tylko

**dinogod** - god mode (w Hunt Screenie)

**actor find #** - skok do najbliższego z gatunku dinozaura #

## Stardom: Your Quest for Fame

Naciśnij [Ctrl] + [F11] i wpisz:

**showmethemoney** (kwota) - dostajesz xxx kasy

**showmethescore** (xxx) - dostajesz xxx punktów

**showmethejob** - zamieniasz się pracą z tą osobą, którą klikniesz

## Startopia

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz **RSHIFT** - jeśli dobrze to zrobisz, otrzymasz losową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shift] do chęciowania.

**•Przyspieszenie gry**

By je włączyć, naciśnij [F11] i wpisz **RSHIFTSPEEDUP** (otrzymasz dwie wiadomości od VAL - jedną po wpisaniu **RSHIFT** i drugą po wpisaniu całości). Teraz wystarczy wcisnąć [>].

By gra przyspieszyła. Im dłużej trzymasz [>], tym szybciej będzie działała. Ale to nie jedyny klawisz - oto pełna ich lista (pamiętaj o wcześniejszym prawym klawiszu [Shift]):

[>] - przyspieszenie

[<] - zwolnienie

[L] - powrót do normalnej prędkości

[L] - powrót do normalnej prędkości

[L] - powrót do normalnej prędkości

[L] - powrót do normalnej prędkości

[L] - powrót do normalnej prędkości

[L] - powrót do normalnej prędkości

[L] - powrót do normalnej prędkości

[L] - powrót do normalnej prędkości

[L] - powrót do normalnej prędkości

[L] - powrót do normalnej prędkości

[L] - powrót do normalnej prędkości

[L] - powrót do normalnej prędkości

[L] - powrót do normalnej prędkości

[L] - powrót do normalnej prędkości

[L] - powrót do normalnej prędkości

[L] - powrót do normalnej prędkości

[L] - powrót do normalnej prędkości

[L] - powrót do normalnej prędkości

[L] - powrót do normalnej prędkości

[L] - powrót do normalnej prędkości

[L] - powrót do normalnej prędkości

# Nie chcesz z gotówki być obdartym użyj plastikowej karty

www.fajny.pl

## GRY

Adas i Pirat Barnaba 2 (myszka).....49,-

Apharta 2D PL.....25,-

Airtix Daylighter.....49,-

Alone in the Dark.....126,-

Asterix i Obelix kontra Cezar PL.....66,-

Baldurs Gate.....66,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Baldurs Gate 2 Tron Bhaala.....76,-

Earth 2140 + misje.....19,9

Earth 2150 2D PL + klocki Lego.....58,-

Earthworm Jim 3D PL (koszulka).....66,-

Emergency PL.....19,9

Emperor Battle for Dune.....116,-

Evil Islands 3D PL.....49,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Fallout Tactics 3D PL.....86,-

Knight & Merchants PL.....19,9

Kolekcja gier FPP.....25,-

Kolekcja gier strategicznych.....25,-

Larry 5 PL.....19,9

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Larry 7 PL.....66,-

Sims Gigabox Collection.....najtańiej!!

Skąd Kwatermaster PL.....19,9

Smile PL + Jolo.....49,-

Speedway Championship PL.....79,-

Star Wars Battle for Naboo.....186,-

Star Wars Jedi Knight.....85,-

Star Wars X-Wing Alliance.....85,-

StarCraft + BroodWars.....49,-

StarCraft + BroodWars.....49,-

StarCraft + BroodWars.....49,-

StarCraft + BroodWars.....49,-

StarCraft + BroodWars.....49,-

StarCraft + BroodWars.....49,-

StarCraft + BroodWars.....49,-

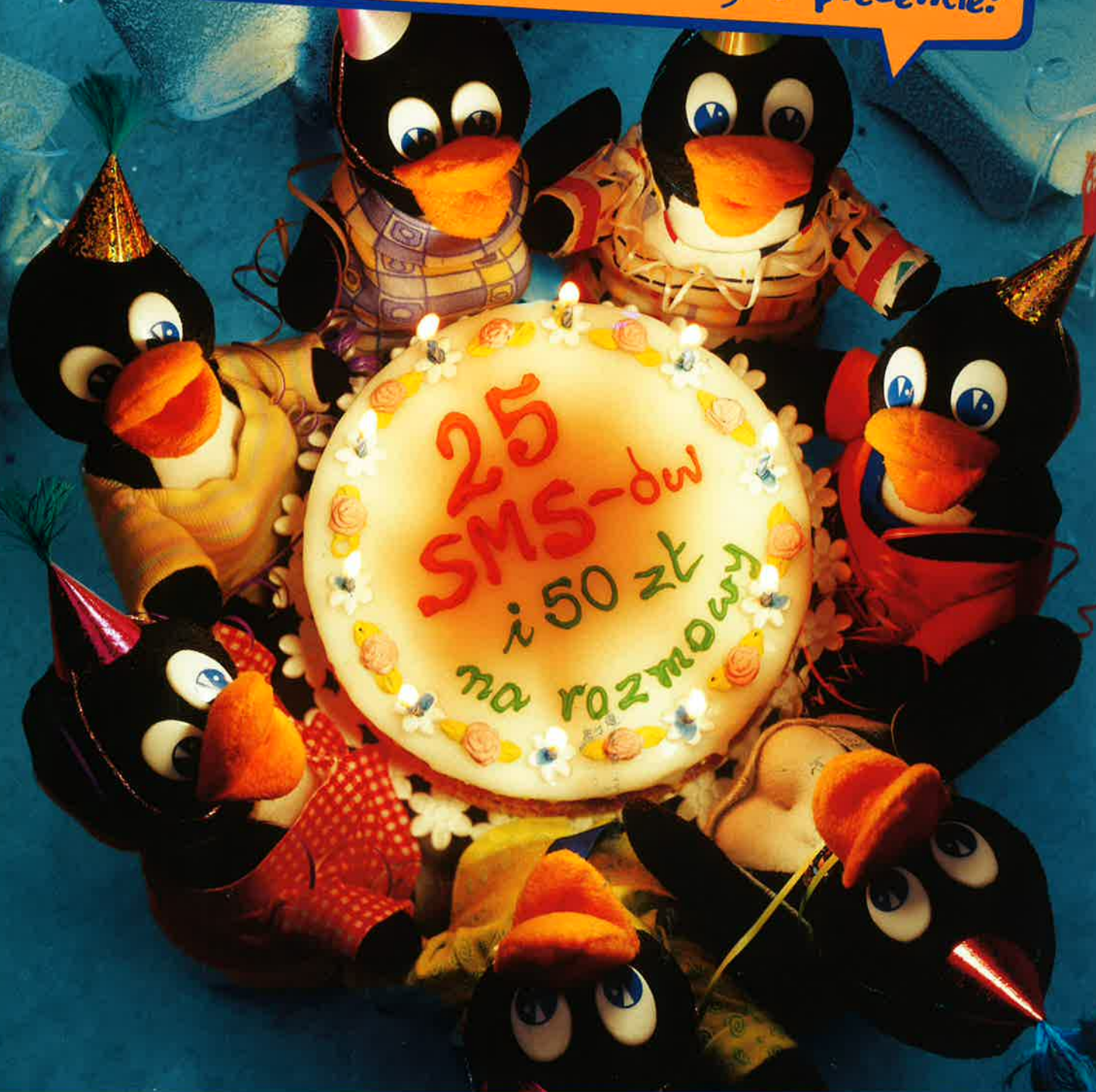
StarCraft + BroodWars.....49,-

StarCraft + BroodWars.....49,-

StarCraft + BroodWars.....49,-

StarCraft + BroodWars.....49,-

Z okazji urodzin sieci Era 25 SMS-ów  
i 50 zł netto na rozmowy w prezencie!



**259 zł** netto  
Motorola T180

Z okazji 5 urodzin sieci Era, Tak Tak przygotował urodzinowy pakiet-niespodziankę. Teraz przy zakupie promocyjnego zestawu Tak Tak lub zestawu startowego otrzymasz 25 bezpłatnych SMS-ów i 50 zł netto na rozmowy w prezencie!

**Powiedz tylko Tak Tak.**



**tak tak**

Liczba zestawów promocyjnych ograniczona.  
W ofercie dostępne również inne, atrakcyjne telefony.  
Linia bezpłatna: 0 800 602 900    [www.era.pl](http://www.era.pl)